ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ!

СТРАНА ИГР

СТРАНА ИГР

#06 (159) МАРТ 2004



JOAN OF ARC: WARS AND WARRIORS

СТР. 90

ЕЕ СУДЬБА В ВАШИХ РУКАХ!

КРИ 2004

СТР. 62

УИК-ЭНД РАЗРАБОТЧИКА

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

СТР. 16

16 ИГР «ОТ ТОМА КЛЭНСИ» В ОДНОМ НОМЕРЕ! ВСЕ, ЧТО ВЫ ХОТЕЛИ ЗНАТЬ О «ХОЛОДНОЙ ВОЙНЕ», НО БОЯЛИСЬ СПРОСИТЬ…

САБОТАЖ

СТР. 36

ТЯЖЕЛАЯ НОША ДИВЕРСАНТА

ИГРЫ НОМЕРА:

Rainbow Six 3 / Splinter Cell: Pandora Tomorrow / **Саботаж** / Звездные волки / **Восхождение на трон** / Resident Evil 4 / **Silent Hill 4** / Flat-Out / **SW: Battlefront** / SW: Republic Commando / **Juiced** / Van Helsing / **Bad Boys II** / AO: Alien Invasion / **Crashday** / Dronez / **Bloodline** / Sonic Heroes / **Sonic Battle** / Блицкриг: Операция Север / **Гегемония: Наследие Солонов** / Ghost Recon: Jungle Storm / **Looney Tunes: Back in Action** / Black Mirror / **I-Ninja** / SpyHunter 2 / **Joan of Arc: Wars and Warriors** / Jet Set Radio / **Maximo vs Army of Zin** / Metroid: Zero Mission / **Chicago 1930**

(game)land
ISSN 1609-1035
9 771609 103003 06>





Вы хотите, чтобы компьютер обучал Вашего ребенка дома, помогая успевать ему в школе?

Компьютер Wiener Pro на базе процессора Intel® Pentium® 4 с поддержкой технологии HT имеет массу возможностей для вовлечения в учебный процесс в свободное время. И он останется современным, даже когда ученик превратится в аспиранта.

Товар сертифицирован



WiENER Pro

Процессор Intel® Pentium® 4
с поддержкой технологии HT с частотой 3,2 ГГц
Материнская плата Gigabyte IPE1000
Набор микросхем Intel® 865PE
Оперативная память 512 Мбайт DDR SDRAM PC3200
Видеокарта ATI Radeon 9200 128 Мбайт
Звуковая плата встроенная, Realtek ALC655
Сетевая плата встроенная, Intel® PRO/1000CT
Винчестер Serial-ATA 120 Гбайт
Привод DVD-CDRW

intel inside pentium 4

Благодаря современным мультимедийным средствам, Wiener Pro наглядно представляет информацию, дополняя ее динамичным аудио- и визуальным материалом, что сильно улучшает запоминание. Технология HT позволит компьютеру решать массу сложных задач даже в завтрашнем дне. Уже сейчас он может выполнять множество приложений одновременно, например, работать с электронным микроскопом, редактировать изображение и выводить его на печать. И все это без каких-либо задержек.

СПРАШИВАЙТЕ В СЕТЯХ:

«М.Видео» (095) 777 7775

«МИР» (095) 780 0000

«Эльдорадо» (095) 500 0000

МАГАЗИНЫ «АЭРТОН» В МОСКВЕ:
* Смоленский б-р, 4, ст. м. «Смоленская», тел.: 246-82-86, 246-45-46.
* Ул. Ст. Басманная, 25, стр.1, ст. м. «Бауманская», тел.: 261-34-01.
* Ул. Б. Андроньевская, 23, ст. м. «Марксистская», тел.: 232-33-24, 270-04-67.
* Представительство в г. Санкт-Петербург, ул. Марата, 82, тел.: (812) 312-20-43.

«Имидж.Ру»
Ул. Новослободская, 16, ст. м. «Менделеевская», тел.: 737-37-27.

«Виртуальный Киоск»:
тел.: (095) 234-37-77,
тел.: (812) 332-00-77.
Бесплатная доставка и установка. Оформление кредита по телефону.

R&K

Интернет-магазин www.wiener.ru. Оплата при получении. Доставка в 150 городов России. Компания R&K имеет свои представительства и сервис-центры в 62 городах РФ и других стран СНГ. За дополнительной информацией обращаться по тел.: (095) 234-96-78, web: http://www.r-and-k.com.

МАРТ #06 (159) 2004

В НОМЕРЕ





ХИТ?!
«САБОТАЖ» ПРОДЕМОНСТРИРУЕТ ВАМ НАСТОЯЩИЙ КИБЕРПАНК /36

В РАЗРАБОТКЕ
«ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН» ПЕРВАЯ ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ /46



ТЕМА НОМЕРА
СПЕЦНАЗОВЦЫ TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 НЕСУТ ВСЕМУ МИРУ ЦЕННОСТИ СВОБОДЫ И ДЕМОКРАТИИ В ГЛЯНЦЕВО-КОНСОЛЬНОМ ПЕРЕЛОЖЕНИИ /16



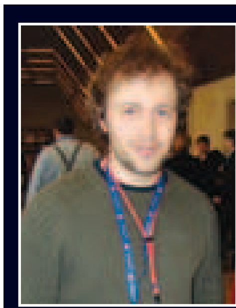


ОБЗОР
SONIC HEROES – КРУПНЫЙ КОММЕРЧЕСКИЙ УСПЕХ SEGA? /72

ОБЗОР
JOAN OF ARC: WARS AND WARRIORS НЕ БОИТСЯ ИНКВИЗИЦИИ /90



СПЕЦ
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ДЛЯ ОДНИХ, ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА ДЛЯ ДРУГИХ: КРИ'2004 УВЕРЕННЫМИ ТЕМПАМИ НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ, ПРЕВРАЩАЯСЬ В ГЛАВНОЕ ИГРОВОЕ ДЕЙСТВО НА ТЕРРИТОРИИ РОССИИ /58



Всем привет

Главным событием прошедшей зимы для нас, конечно же, стала Конференция Разработчиков Игр (КРИ). Это грандиозное по российским меркам событие привлекло множество играющего люда: как профессионалов, вроде разработчиков или издателей, так и простых геймеров. А посмотреть было на что; одна только возможность запросто пообщаться с такими звездами игровой индустрии, как Джон Ромеро и Том Холл (специально приглашенными на КРИ), стоит многого. Кстати, совершенно неожиданно оказалось, что одна из любимых игр Джона (большого поклонника N-Gage) попала к нам на обложку. Да-да, не удивляйтесь – это Tom Clancy's Rainbow Six 3. Правда, он не стал уточнять платформу, но ведь это не так и важно...

Очень достойно были представлены отечественные разработки, и хотя для нас здесь никаких откровений не было, для рядового геймера КРИ стала бесценной возможностью лично опробовать все те проекты, которые увидят свет хорошо если через полгода, а то и больше. Вот лишь некоторые из них: «Вивисектор», S.T.A.L.K.E.R., «Паркан 2», «Периметр», «Одиссея капитана Блада», Axle Rage. Не стоит забывать и о встрече с редакцией своего любимого журнала.

Другими словами, если вы считаете себя настоящим геймером и по каким-то причинам пропустили КРИ в этом году, вы просто обязаны посетить ее в следующем. А сейчас хотя бы почитайте наш репортаж на странице 62...

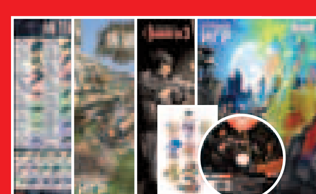
– МИХАИЛ РАЗУМКИН

КОМПЛЕКТАЦИЯ

НОМЕР С CD
Один двусторонний постер, наклейка, два CD.



НОМЕР С DVD
Два двусторонних постера, наклейка, один DVD, плюс вкладка с содержанием DVD.



НА ОБЛОЖКЕ: Жизнь на веревке – тежелые будни коммандос в Tom Clancy's Rainbow Six 3.



В РАЗРАБОТКЕ

УЖАСТИК SILENT HILL 4 НАПУГАЕТ ВЛАДЕЛЬЦЕВ PS2, XBOX, А В ПЕРСПЕКТИВЕ – И PC. ВАШ ДОМ ИЗ КРЕПОСТИ ПРЕВРАТИТСЯ В ТЮРЬМУ, И ТОГДА ДАЖЕ ПОТУСТОРОННИЙ МИР ПОКАЖЕТСЯ ЖЕЛАННЫМ И УЮТНЫМ... /52

ПОСТЕРЫ



ПОСТЕРЫ:
- МЕХАНОИДЫ
- МЕХАНОИДЫ (СПЕЦ)



БОНУС-ПОСТЕРЫ:
- TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
- «СОЛДАТЫ БУДУЩЕГО»

СТРАНА ИГР

ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002
Выходит 2 раза в месяц.

№06 (159) март 2004
www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Михаил Разумкин *razum@gameland.ru* главный редактор
Александр Глаголев *glagol@gameland.ru* редактор
Валерий Корнеев *valkorn@gameland.ru* редактор
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Роман Тарасенко *polosatiy@gameland.ru* редактор
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор «Онлайн»
Максим Баканович *baxx@gameland.ru* PR-менеджер
Юлия Соболева *soboleva@gameland.ru* лит.редактор/корректор

DVD/CD

Юрий Воронов *voron@gameland.ru* главный редактор
Илья Викторов *orange@gameland.ru* редактор

РЕДАКЦИОННЫЙ СОВЕТ

Юрий Мирошников [1С], **Александр Гурин** [1С], **Сергей Орловский** [Нивал], **Дмитрий Архипов** [Акелла], **Ирина Мизрахи** [Руссобит-М], **Сергей Амирджанов** [Софт Клаб], **Сергей Лянге** [(game)land], **Сергей Долинский** [(game)land]

ART

Алик Вайнер *alik@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: *magazine@gameland.ru*, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова *alyona@gameland.ru* руководитель отдела
Константин Говорун *wren@gameland.ru* редактор
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Борис Рубин *rubin@gameland.ru* менеджер
Ольга Емельянцева *olgaeml@gameland.ru* менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* оптовое распространение
Алексей Попов *popov@gameland.ru* подписка
Андрей Наседкин *nasedkin@gameland.ru* региональное розничное распространение
Яна Агарунова *yana@gameland.ru* PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Юрий Поморцев *yuri@gameland.ru* издатель

PUBLISHER

Game Land Company publisher
Dmitri Agarunov *dmitri@gameland.ru* director

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P. *http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629*

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

КОРОТКО

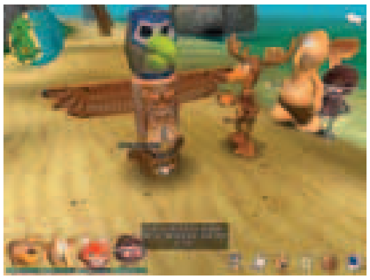
NVIDIA ЗАКОНЧИЛА финансовый год с не слишком обнадеживающими результатами. Доход компании упал с $1.91 млрд. до $1.82 млрд. Прибыль составила $74.4 млн. против $90.8 млн. год назад.

В NEW YORK TIMES появилась информация о том, что Microsoft снизит цену Xbox до $150 уже в апреле. Новость была воспринята с большим энтузиазмом, так как аналитики предсказывали подобный шаг компании. Однако сама Microsoft официально опровергла эти слухи, сказав, что в апреле снижения цены не будет. Может, тогда в мае?

ДАТА ВЫХОДА американской версии долгожданной RPG Star Ocean: Till the End of Time в очередной раз отложена. На сей раз на август. Причина в том, что издатель захотел включить в игру бонусы из японской версии Star Ocean: Till the End of Time – Director's Cut. Кроме того, летом же, в США выйдет Front Mission 4.

ОСТРОВ НЕВЕЗЕНИЯ

Польская контора Studio Calaris анонсировала Mysterious Island – смесь из стратегии и RPG о пяти друзьях странной наружности, трагически потерпевших кораблекрушение. Игрок в роли одного из них отправляется на поиски остальных, дабы дружным коллективом построить плот и отбыть в направлении большой земли. Однако разработчики заверяют, что в процессе сбора строительных материалов можно встретить разных загадочных личностей, в том числе обитателей острова, проклятых злобной ведьмой. Чем все это будет грозить новоявленным робинзонам крузо, станет ясно из следующих пресс-релизов Studio Calaris, которые в настоящий момент активно ищут издателя. ■



ДРУЖБА SAMMY И SEGA ВСЕ ПЛОТНЕЕ

17 февраля 2004 года прошло собрание акционеров Sega, на котором новым председателем совета директоров был назначен Хадзиме Сатоми (Hajime Satomi), президент Sammy. Хидеки Сато (Hideki Sato), ранее занимавший этот пост, теперь является вице-председателем. Напомним, в декабре прошлого года Sammy купила 22.4% акций Sega, став ее крупнейшим акционером. Так что подобный поворот событий был вполне прогнозируем. Sammy, понимая, что Sega до сих пор держится на плаву в основном за счет создания проектов для игровых автоматов, хочет, чтобы компания и дальше развивала в первую очередь именно это направление деятельности. В связи с этим в совет директоров Sega вошел Йосихару Судзуки (Yoshiharu Suzuki), глава подразделения Sammy, занимающегося игровыми автоматами. ■

NOKIA ЗАГОВОРИЛА О ПРОБЛЕМАХ N-GAGE

С самого поступления N-Gage в продажу аналитики наперебой говорили о том, что система продается куда хуже, чем ожидал производитель. Однако Nokia упорно хранила молчание по этому поводу. И вот, наконец, глава компании, Йорма Оллила (Jorma Ollila), официально признал очевидное: N-Gage продается значительно медленнее, чем прогнозировала Nokia. О провале системы речи, разумеется, не идет. Оллила подчеркнул, что необходимо дождаться хотя бы ноября 2005 года, чтобы говорить об успехе или неудаче начинания компании. Если Nokia должным образом скорректирует маркетинговую политику, и если издатели наконец начнут выпускать эксклюзивные хитовые проекты для N-Gage, доля системы на рынке может вырасти.
Несмотря на признание наличия проблем, Оллила так и не раскрыл официальные данные продаж N-Gage. Было лишь сказано, что к настоящему моменту 600 тыс. консолей поступили в магазины, которые, кстати, по-прежнему продолжают снижать цену на устройство, чтобы хоть как-то стимулировать спрос. ■



МОЖНО ЛИ ДОВЕРЯТЬ ESRB?

Journal of the American Medical Association опубликовал результаты проведенного недавно исследования. Его целью было выяснить, соответствуют ли действительности рейтинги, выставляемые ESRB играм. Было взято 396 наиболее популярных проектов, из которых случайным образом исследователи выбрали 81. Выяснилось, что на коробках лишь 74% игр, где можно увидеть обнаженную натуру или иные сцены эротического характера, стоят ли соответствующие значки. О том, что герои курят, употребляют алкоголь и другие подобные вещества, покупатель может узнать заранее лишь в 8% случаев. При этом все протестированные игры имели рейтинг Teen. Эксперты, проводившие исследование, посчитали его неадекватным для многих проектов. Борцы за права детей в очередной раз приготовились бить тревогу. При этом они, похоже, не учитывают, что на обложках указываются лишь основные элементы контента, за которые проект получает тот или иной рейтинг, но никак не все, так как это не позволяет физический размер значка ESRB.
Чтобы несколько успокоить общественность, Мэтью Кэйган (Matthew Kagan), представитель ESRB, привел результаты другого исследования, проведенного в октябре 2003 года. Оно показало, что 75% родителей считают рейтинги, выставляемые играм, справедливыми. ■

КОРОТКО

ОСНОВНАЯ ЧАСТЬ СОТРУДНИКОВ Maxis переехала в новое здание в Redwood Shores, поближе к офису Electronic Arts. Однако часть команды (насчитывающей сейчас более 300 человек) осталась в Walnut Creek, где Maxis располагалась до сих пор. Эти ребята займутся неким секретным проектом, работу над которым курирует сам Уилл Райт (Will Wright), создатель The Sims.

GRAN TURISMO 4 выйдет в США осенью этого года – об этом официально заявила Sony.

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

GOLDENEYE ОТ ELECTRONIC ARTS

Не успела Electronic Arts отпраздновать успех Everything or Nothing, как уже спешит удивить нас новым анонсом. Следующая игра о похождениях агента 007 будет делаться по лицензии GoldenEye. Это означает, во-первых, что все мы будем ждать чего-то настолько же эпохального, как и легендарный GoldenEye на Nintendo 64. А во-вторых, Electronic Arts изменила сложившейся традиции делать игры о Бонде, не привязывая их к сюжету конкретных фильмов.
Главный вопрос в том, кто будет разрабатывать игру. Electronic Arts принадлежит команда Free Radical Design, состоящая из людей, которые в свое время, еще работая в Rare, трудились над тем самым знаменитым GoldenEye. Однако представители издательства говорят, что Free Radical Design не будет иметь отношения к новому проекту. Сейчас команда занята созданием новой части TimeSplitters. ■

КОРОТКО

В США ПРОДАНО более 20 млн. Game Boy Advance. Это намного превышает результаты продаж предшественников портативной консоли за аналогичный период времени. Так, владельцев Game Boy на данном этапе жизненного цикла системы было всего 2.4 млн., Game Boy Color – 14.3 млн.

BAM! ENTERTAINMENT приобрела шотландскую студию VIS Entertainment, ответственную за создание State of Emergency. Результатом сделки стало слияние двух компаний. Теперь, уже в новом качестве, они продолжат работу над State of Emergency 2.

КОМПАНИЯ «АКЕЛЛА» во втором квартале текущего года выпустит Port Royale 2, сиквел к нашумевшей прошлогодней морской стратегии.

ТАКТИЧЕСКАЯ RPG для PS2 Disgaea: Hour of Darkness поступит в продажу в Европе в мае. Издавать ее будет Koei. Игра уже вышла в США и была тепло принята критиками и геймерами.

КАК СООБЩАЕТ ИЗДАНИЕ The Hollywood Reporter, немецкий режиссер Юв Болл (известный по House of the Dead и выходящей в ближайшее время киноверсии Alone in the Dark) в следующем году приступит к съемкам кинофильма по мотивам игры Far Cry. Правовые вопросы улажены, продюсером стал Шон Уильямсон, а бюджет картины составляет 25 миллионов долларов.

ПИРАТСТВО НАКАЗУЕМО

В этом году на всех компьютерных и видеоиграх, выпущенных в США, будет красоваться надпись, идентичная той, которую видят обладатели кассет и DVD с фильмами, – «Неавторизованное размножение или дистрибьюция этой работы незаконны. Нарушение авторских прав, в том числе и не приносящее денежной выгоды, расследуется ФБР и наказывается сроком до пяти лет в федеральной тюрьме и штрафом в $250000». Инициаторами нововведения стали Entertainment Software Association и Федеральное Бюро Расследований США. Также стоит заметить, что ESA и ФБР внесли соответствующее предложение через неделю после того, как житель Калифорнии Шон Майкл Брин был приговорен к пятидесяти месяцам тюрьмы и семистам тысячам долларов штрафа за распространение пиратских копий игр. ■

КОРОТКО

ЧЕРЕЗ ГОД ПОСЛЕ ТОГО, как Funcom объявила о разработке сиквела к The Longest Journey, проект начал приобретать видимые очертания. Теперь трехмерная адвенчура называется Dreamfall, а дата выхода назначена на осень 2005 года. Игру частично финансирует Кинофонд Норвегии (Norwegian Film Fund) – правительственная организация, поддерживающая производство фильмов в стране, и это первый случай, когда Кинофонд взялся за финансирование компьютерной игры.

CONFLICT: VIETNAM, ранее известный как Conflict: Missing Presumed Dead, выйдет в Штатах осенью стараниями компании Gathering.

BBC MULTIMEDIA объявила о разработке стелс-экшна по мотивам британского телесериала Spooks, известного в США как MI5. В разработке выходящей в конце года игры принимает участие сценарист Spooks Стив Бэйли, а все основные персонажи беспрепятственно перекочуют с экранов телевизоров на экраны мониторов. Spooks разрабатывается компанией Gamezlab для PC, PS2 и Xbox.

SEGA – ГИГАНТ ВИРТУАЛЬНОГО СПОРТА

Британская студия Sports Interactive, из-под пера которой вышли игры популярнейшей серии Championship Manager, подписала соглашение о сотрудничестве с Sega сроком на 5 лет. До сих пор Sports Interactive работала с Eidos. Что стало причиной прекращения партнерских отношений, можно лишь гадать. Однако все права на торговую марку Championship Manager остались именно у Eidos. Поэтому следующий проект Sports Interactive будет называться Football Manager, и Sega придется немало потрудиться, чтобы убедить потенциальных покупателей, что это, по сути, прямое продолжение Championship Manager. Особенно тяжело это будет сделать, если учесть, что Eidos уже поручила создание пятой части сериала новой команде.
Тем не менее, сделка обещает быть выгодной для обеих сторон. Футбольные менеджеры безумно популярны в Великобритании, однако Sega не собирается довольствоваться только этим рынком. Football Manager создается с таким расчетом, чтобы привлечь более широкую аудиторию, в том числе и американских геймеров. ■







PSP БУДЕТ СОВМЕСТИМА С PS2?

Новая информация о PSP на сей раз доходит до нас в виде слухов. Распространяют их люди, принимавшие участие в фокус-группах Sony, а также инсайдеры, которые (возможно) разболтали то, чего никому пока знать не полагалось. Например, появилась информация, что прототип PSP уже готов! На стандартных аккумуляторах консоль уже сейчас может проработать 10 часов (как GBA SP с включенной подсветкой). Возможно, к релизу эта цифра увеличится. Показатель весьма впечатляющий и для портативной системы далеко не маловажный. Кроме того, по слухам, PSP будет совместима с PlayStation 2. Вероятнее всего, это будет нечто, вроде связки GBA и GameCube: использование обеих консолей позволит открыть дополнительные бонусы в играх.
Весьма вероятно, что из списка особенностей PSP исключат проигрывание MP3-файлов и поддержку беспроводного протокола WiFi. Если такое произойдет, то исключительно из-за желания производителя снизить цену консоли. ■

НОВОСТИ

ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

ГРАФИК РЕЛИЗОВ С 15 ПО 29 МАРТА 2004 ГОДА

	Дата	Игра	Издатель	Регион	Платформа
	16	A Sound of Thunder	Bam!	США	GBA
●	16	Ice Nine	Bam!	США	GBA
	16	Little League Baseball	NewKidCo	США	GBA
	16	Dr. Seuss' The Cat in the Hat	NewKidCo	США	GBA
●	16	Breakdown	Namco	США	Xbox
●	16	Harvest Moon: A Wonderful Life	Natsume	США	GC
	16	MLB 2005	SCEA	США	PS2
	16	X-Files: Resist or Serve	VU Games	США	PS2
●	16	Battlefield Vietnam	EA Games	США	PC
●	16	Lords of the Realm III	Sierra	США	PC
●	16	Unreal Tournament 2004	Atari	США	PC
●	19	Breed	CDV	Европа	PC
●	19	KnightShift	Arxel Tribe	Европа	PC
●	19	Medal of Honor Pacific Assault	EA Games	Европа	PC
	19	Midnight Nowhere	Oxygen Interactive	Европа	PC
	19	Paradise Cracked	Oxygen Interactive	Европа	PC
●	19	Sacred	Koch Media	Европа	PC
●	19	The Sims 2	Electronic Arts	Европа	PC
	19	Spells of Gold	Oxygen Interactive	Европа	PC
●	19	Tom Clancy's Rainbow Six 3: Athena Sword	Ubisoft	Европа	PC
●	19	Unreal Tournament 2004	Atari	Европа	PC
	19	Dr. Seuss' The Cat in the Hat	VU Games	Европа	PS2
	19	Scooby-Doo: Mystery Mayhem	THQ	Европа	PS2, GC, Xbox
●	19	SOCOM II: U.S. Navy SEALs	SCEA	Европа	PS2
	19	Disney's Hide and Sneak	Capcom	Европа	GC
●	19	Harvest Moon: A Wonderful Life	Ubisoft	Европа	GC
	19	MTX Mototrax	Activision	Европа	GC
	19	Dr. Seuss' Cat in the Hat	Knowledge	Европа	GBA
	19	Disney's Aladdin	Capcom	Европа	GBA
	19	Disney's Magical Quest 3 Starring Mickey and Donald	Capcom	Европа	GBA
●	19	Harvest Moon: Friends of Mineral Town	Ubisoft	Европа	GBA
	19	Scooby-Doo 2: Monster Unleashed	THQ	Европа	GBA
●	19	Sword of Mana	Nintendo	Европа	GBA
●	19	Auto Modellista	Capcom	Европа	Xbox
	19	BlowOut	Majesco	Европа	Xbox
	19	Carve	Global Star	Европа	Xbox
	19	Dr. Seuss' Cat in the Hat	VU Games	Европа	Xbox
	19	MTX Mototrax	Activision	Европа	Xbox
●	19	Tenchu: Return from Darkness	Activision	Европа	Xbox
	22	Fight Night 2004	Electronic Arts	США	PS2, Xbox
●	22	Pokemon Colosseum	Nintendo	США	GC
●	23	Breed	CDV	США	PC
●	23	Counter-Strike: Condition Zero	Sierra	США	PC
	23	Desert Rats vs. Afrika Korps	Digital Jesters	США	PC
●	23	Far Cry	Ubisoft	США	PC
	23	I of the Dragon	Strategy First	США	PC
●	23	Sacred	Encore	США	PC
●	23	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	США	PC
	23	All-Star Baseball 2005	Acclaim	США	PS2
	23	Backyard Baseball	Atari	США	PS2
●	23	Cy Girls	Konami	США	PS2
	23	ESPN Major League Baseball	Sega	США	PS2, Xbox
●	23	Final Fantasy XI	Square Enix	США	PS2
●	23	Onimusha Blade Warriors	Capcom	США	PS2
●	23	Samurai Jack: The Shadow of Aku	Sega	США	PS2, GC, Xbox
●	23	Samurai Warriors	Koei	США	PS2
●	23	Seven Samurai 20XX	Sammy Studios	США	PS2
●	23	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	США	PS2
●	23	Dead or Alive Ultimate	Tecmo	США	Xbox
●	23	Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow	Ubisoft	США	Xbox, GBA
●	23	Worms 3D	Acclaim	США	Xbox
	23	Yu-Gi-Oh! Dawn of Destiny	Konami	США	Xbox
	24	Dinosaur Hunting	Metro3D	США	Xbox
	26	Battle Mages	GMX Media	Европа	PC
●	26	Beyond Divinity	Digital Jesters	Европа	PC
	26	Dead Man's Hand	Atari	Европа	PC, Xbox
●	26	Far Cry	Ubisoft	Европа	PC
	26	Pro Rugby Manager 2004	Digital Jesters	Европа	PC
●	26	Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	Ubisoft	Европа	PC, Xbox
	26	Victoria: An Empire Under the Sun	Strategy First	Европа	PC
●	26	.hack // Infection Part 1	Atari	Европа	PS2
	26	MX Unleashed	THQ	Европа	PS2, Xbox
●	26	R-Type Final	Metro 3D	Европа	PS2
●	26	R: Racing Victory	Electronic Arts	Европа	PS2, GC
	26	Riding Spirits II	Spike	Европа	PS2
	26	Romance of the Three Kingdoms VIII	Koei	Европа	PS2
●	26	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Ubisoft	Европа	PS2
●	26	Way of the Samurai 2	Capcom	Европа	PS2
●	26	Metal Gear Solid: The Twin Snakes	Konami	Европа	GC
	26	Pac-Man vs.	Electronic Arts	Европа	GC
	26	Drake of the 99 Dragons	Majesco	Европа	Xbox
●	26	R: Racing Victory	Electronic Arts	Европа	Xbox
●	26	Steel Battalion: Line of Contact	Capcom	Европа	Xbox
	26	Barbarian	Titus	Европа	GBA
	26	Robocop	Titus	Европа	GBA
●	26	Shining Soul II	Atlus	Европа	GBA
	26	Yu-Gi-Oh! World Championship Tournament 2004	Konami	Европа	GBA
●	29	Destruction Derby Arenas	Gathering	США	PS2
●	30	Crimson Sea 2	Koei	США	PS2
	30	Daredevil	Encore	США	PS2, Xbox
●	30	Resident Evil Outbreak	Capsom	США	PS2
	30	Future Tactics: The Uprising	Crave	США	Xbox
●	31	Soldner: Secret Wars	Encore	США	PC

И СНОВА XENOSAGA

Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bouse выйдет в Японии уже в июне этого года, посему свежая информация появляется чуть ли не каждую неделю. Как и сообщалось ранее, в игре появятся совместные атаки, в которых могут одновременно принимать участие до трех человек (т.е. все активные бойцы). К примеру, киборг Ziggy и робот KOS-MOS умеют выполнять прием под названием Cross Fist. Появляется и информация о героях игры. Естественно, почти все они перекочевали из первого эпизода, однако известно, что большую роль будет играть Sakura Mizrahi (девочка, по образу и подобию которой был создан андроид MOMO) и ее мать, Juli Mizrahi. Судя по всему, предыстория появления MOMO и станет одной из основных сюжетных линий второго эпизода. ■





КОРОТКО

▸ **DARK AGE OF CAMELOT**: New Frontiers, бесплатный add-on к не нуждающейся в представлениях MMORPG, станет доступен во втором квартале текущего года.

▸ **ATLUS ОТМЕНИЛА** выход Shin Megami Tensei: Devil Children Messiah Riser, разрабатывавшейся для GBA. Представители компании считают, что игра не оправдала бы ожидания геймеров.

▸ **STRATEGY FIRST** поместит на диск с Jagged Alliance 2: Wildfire полный исходный код Jagged Alliance 2.

ПРАВДА О ВОЙНЕ

В июне на прилавках появится тактический экшн ShellShock: Nam '67 – возможно, самая правдивая компьютерная игра о вьетнамской войне. Разработчик Guerilla Games и издатель Eidos в один голос твердят, что покажут все самые нелицеприятные аспекты жизни простого солдата во вьетнамских джунглях. В процессе выполнения самых разнообразных миссий – в том числе небольших скрытных операций или убийства одного определенного человека – игроку предстоит убедиться в смертоносности вьетконговских ловушек, стать свидетелем выжигания напалмом мирных деревень, а также своими глазами увидеть моральное разложение американских войск. Политкорректность послана лесом. В процессе создания игры разработчики перелопатили горы литературы о войне и потому с полной уверенностью заявляют, что игровые ситуации будут настолько приближены к реальным, насколько это вообще возможно. ■





ВИРТУАЛЬНАЯ ПЛАНЕТА

По сообщениям различных информационных источников, компания There разрабатывает по заказу Министерства Обороны США точную виртуальную копию... планеты Земля. Все расстояния и города будут в точности повторять оригиналы, и, как заверяют разработчики, если пользователь захочет проехать на велосипеде вдоль всей береговой линии Австралии, он потратит на это как минимум три месяца. Отображено это будет в уже находящейся в разработке онлайновой RPG There. На данный момент единственным городом в игре (которую можно классифицировать как MMORPG), является Кувейт, но к сентябрю этого года, когда проект должен быть запущен, основные мегаполисы уже будут в точности отображены. Предполагается, что Минобороны США будет использовать игру в качестве тренажера. ■

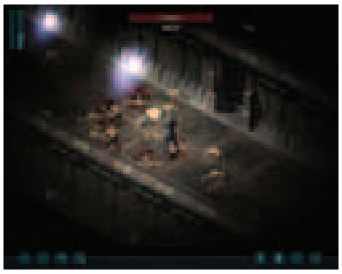




КИБЕРПАНК ПО-НЕМЕЦКИ

Компания «Новый Диск» будет издавать в России проект Restricted Area, разработанный немецкой командой Master Creating, игра (жанр – RPG) поступит в продажу в апреле этого года.

Место действия – Земля. Экологическая катастрофа повлекла за собой необратимые последствия. Города объединились в громадные мегаполисы, на улицах которых царит вечная ночь. Густой смог застилает небо, не давая солнечным лучам пробиться к земле. Власть глобального правительства иллюзорна – миром правят огромные корпорации. Люди, принявшие это господство, – марионетки. Мятежники и повстанцы – изгои общества. Некоторые из них – хакеры, скользящие сквозь базы данных гигантских корпораций. Их задача – украсть единственную ценную в этом мире вещь, информацию. Остальные – бывшие солдаты с искусственно улучшенными рефлексами. Общая цель и тех и других – пробраться в зону...





СВЕЖИЕ ПЛАТФОРМЕРЫ

Sony анонсировала Jak III и Ratchet & Clank 3, обе игры должны выйти в США в конце этого года. Напомню, что соответствующие сериалы уже успели завоевать любовь геймеров, и предыдущие части игр разошлись миллионными тиражами. О сюжете и особенностях геймплея пока ничего не говорится, однако уже доступны вполне симпатичные скриншоты. Кроме того, объявлено о разработке и еще одного сиквела популярного платформера Sly Cooper 2: Band of Thieves, но в данном случае информации нет совсем никакой. Наконец, рассматривается возможность и создания сиквела к The Mark of Kri.











ЧЕТЫРЕ ДНЯ СУМАСШЕСТВИЯ

С 6 по 9 мая 2004 года в московском выставочном комплексе «Крокус Экспо» пройдет первый концептуально новый Молодежный Праздник JOYN!/Слияние. Организаторы совместно с лучшими мировыми и российскими брендами намерены создать в «Крокус Экспо» «идеальную модель» мира молодежи 14–25 лет, с выбором между хорошим и лучшим образом жизни и ее материальными и духовными составляющими.

На четыре дня «Крокус Экспо» превратится в новый молодежный Вавилон площадью 30 тысяч квадратных метров. На интерактивных площадках ведущие мировые бренды продемонстрируют сотням тысяч посетителей все лучшее, передовое, модное, продвинутое, что создано для молодежи за последнее время: от компьютеров и одежды до напитков и спортинвентаря. Организаторы пока не раскрывают всех подробностей праздника. Но известно, что, например, компания Intel намерена поразить даже искушенных в передовых технологиях компьютерщиков своим «электронным домом»! На спортивной площадке все желающие смогут принять участие в Кубке по стритболу на призы Reebok. Город аттракционов и спортивных шоу торговой сети «СпортМастер» будет открыт для всех желающих доказать свою ловкость, смелость и силу! Много интересного и совершенно неожиданного готовят Nestle, Clerasil, Colin's, Bourjois, Gillette, и многие другие. Кроме зрелищ, будет и пища. Сеть ресторанов «Ростик'с» обещает накормить всех пришедших, да еще при этом и развлечь! Гостями JOYN!/Слияние станут звезды эстрады, спорта и телевидения. Дискотеки, концертные программы каждый день в режиме non-stop...

Естественно, Gameland не мог остаться в стороне. Журналы «Страна Игр», «Путеводитель», Computer Gaming World Russian Edition и «PC ИГРЫ» – информационные спонсоры сего грандиозного мероприятия. Но мы не только будем рассказывать о том, чего интересного готовят организаторы JOYN!/Слияние. В новом молодежном Вавилоне у нас тоже будет площадка, где... Впрочем, пусть то, что мы готовим для всех пришедших на этот праздник, пока останется секретом. Приходите, и все сами увидите! ■



ХИТ-ПАРАД ОТ «СОЮЗА» 16.02-29.02

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Охотник на призраков»	29
2	Need for Speed: Underground	12
3	Final Fantasy X-2	18
4	Mafia	17
5	Lord of the Rings: The Return of the King	14
6	Medal of Honor: Rising Sun	14
7	Bionicle	14
8	Ratchet & Clank 2	11
9	True Crime: Streets of L.A.	10
10	Grand Theft Auto: Vice City	10

PC (BOX)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Lords of the Rings: The Return of the King	27
2	Need for Speed: Underground	26
3	«Властелин Колец: Война Кольца»	18
4	Empire Earth	15
5	Dead to Rights	15
6	«Принц Персии»	14
7	«В поисках Немо»	13
8	The Sims: Makin' Magic	13
9	GTA: Vice City	10
10	Medal of Honor: Allied Assault	10

PC (JEWEL)

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	«Как достать соседа 2. Адские каникулы»	25
2	«Морпех против терроризма»	24
3	«Тринадцать»	17
4	«В поисках Немо»	16
5	«Блицкриг. Операция «Север»	13
6	«Принц Персии»	13
7	Silent Hunter 2	12
8	«Великий побег»	11
9	«Как достать соседа»	11
10	«Европейские гонки»	10

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз». Относительный рейтинг существует для наглядного отображения пропорций между позициями. То есть игра с рейтингом 50 продается тиражом, в пять раз большим, чем игра с рейтингом 10.

ХИТ-ПАРАД «ГОРБУШКИ» 16.02-29.02

PLAYSTATION 2

	НАЗВАНИЕ	ОТНОСИТЕЛЬНЫЙ РЕЙТИНГ ПРОДАЖ
1	Final Fantasy X-2	76
2	Gran Turismo 3 A-Spec	58
3	Need for Speed: Underground	57
4	kill.switch	54
5	Mafia	41
6	«Охотник на призраков»	39
7	Lord of the Rings: The Return of the King	38
8	FIFA 2004	35
9	GTA: Vice City	34
10	Ratchet & Clank	34

КОММЕНТАРИЙ

Хит-парад предоставлен «Горбушкой», крупнейшим московским центром по продаже видеоигр.

ХИТ-ПАРАД 15.02–21.02

PC (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Championship Manager: Season 03/04	Eidos
2	The Sims	Electronic Arts
3	X2: The Threat	Deep Silver
4	The Sims: Makin' Magic	Electronic Arts
5	Delta Force: Black Hawk Down – Team Sabre	Novalogic
6	The Sims: Superstar	Electronic Arts
7	Call of Duty	Activision
8	The Sims: Unleashed	Electronic Arts
9	The Sims Double Deluxe	Electronic Arts
10	Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic

PLAYSTATION 2 (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Final Fantasy X-2	Square Enix
2	Sonic Heroes	Sega
3	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
4	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
5	Mafia	Gathering
6	EyeToy: Play	SCEE
7	Lord of the Rings: Return of the King	Electronic Arts
8	FIFA 2004	Electronic Arts
9	The Sims: Bustin' Out	Electronic Arts
10	EyeToy: Groove	SCEE

GAMECUBE (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Sonic Heroes	Sega
2	Super Mario Sunshine	Nintendo
3	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft
4	Mario Kart: Double Dash!!	Nintendo
5	Star Wars: Rebel Strike	LucasArts
6	Sonic Adventure 2: Battle	Sega
7	Sonic Mega Collection	Sega
8	Super Smash Bros. Melee	Nintendo
9	The Simpsons: Hit & Run	Sierra
10	Mario Party 5	Nintendo

XBOX (ВЕЛИКОБРИТАНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ
1	Sonic Heroes	Sega
2	Grand Theft Auto: Double Pack	Rockstar
3	Prince of Persia: The Sands of Time	Ubisoft
4	Tom Clancy's Splinter Cell	Ubisoft
5	Project Gotham Racing 2	Microsoft
6	Elder Scrolls III: Morrowind	Ubisoft
7	Need for Speed: Underground	Electronic Arts
8	Midway Arcade Treasures	Midway
9	FIFA 2004	Electronic Arts
10	Tom Clancy's Rainbow Six 3	Red Storm

ВСЕ ПЛАТФОРМЫ (ЯПОНИЯ)

	ИГРА	ИЗДАТЕЛЬ	ПЛАТФОРМА
1	World Soccer Winning Eleven 7 International	Konami	PS2
2	SD Gundam G Generation Seed	Bandai	PS2
3	Sengoku Musou	Koei	PS2
4	Final Fantasy X-2 International + Last Mission	Square Enix	PS2
5	Pokemon Fire Red / Leaf Green	Nintendo	GBA
6	Gallop Racer Lucky 7	Tecmo	PS2
7	Shadow Hearts II	Aruze	PS2
8	Famicom Mini: Super Mario Bros.	Nintendo	GBA
9	Dragon Ball Z 2	Bandai	PS2
10	James Bond 007: Everything or Nothing	Electronic Arts	PS2

КОММЕНТАРИЙ

Final Fantasy X-2 добралась в конце февраля до Европы и прочно обустроилась на первом месте в британском чарте. Японцы же знакомятся с обновленной и дополненной версией игры.



ОЛЕГ КОРОВИН (KOROVIN@GAMELAND.RU) И АЛЕКСАНДР ЛАШИН (LASHIN@GAMELAND.RU)

СОЛНЕЧНЫЙ ЭКШН

До релиза Breed остается всего месяц, а компания Brat Design уже объявляет о начале работ над новым проектом, получившим название Solar. Игра – научно-фантастический военный экшн, представляющий собой нечто среднее между Battlefield 1942 и Blade Runner и вещающий о борьбе между Eastern Collective Democracy и United Western Alliance. В игре три кампании – на Луне, Марсе и Земле, имеются эффекты погоды (туман, снег и кислотный дождь), а одновременно играть в нее смогут до 32 человек. Правда, когда именно они смогут это сделать, неизвестно – издателя, а соответственно, и даты выхода у Solar пока нет. ■



ACCLAIM СНОВА В МИНУСЕ

В то время как большинство издательств считают неудачей сокращение прибыли за отчетный период, для Acclaim, уже который месяц испытывающей серьезные финансовые трудности, даже сокращение убытков – уже повод для радости. Как видно из финансового отчета компании за 9 месяцев, ее убыток составил $31 млн., что на $9 млн. меньше, чем в прошлом году. Однако говорить о том, что дела Acclaim начали идти в гору, пока слишком рано. Понимая незавидность своего положения, компания начала предпринимать меры по улучшению ситуации. Прежде всего, были сокращены управленческие расходы, затраты на маркетинг и отдел исследований и разработок. В целом за 9 месяцев операционные расходы сократились на 37%. Однако результат по-прежнему неутешительный. Сейчас ситуация такова, что даже выход мощного суперхита (который, увы, не предвидится) не смог бы спасти положение. Тем не менее, в следующем финансовом году Acclaim рассчитывает выйти из минуса. ■

КОРОТКО

BLUE FANG GAMES упорно трудятся над сиквелом Zoo Tycoon, который, по заверениям PR-службы компании Microsoft, выйдет в конце года. Вдобавок к имевшимся в первой части режимам игры campaign, free-form и sandbox появится zookeper, дающий игрокам невиданную детализацию игрового процесса и общения с животными. Также будет доступна zoopedia, содержащая интересные и занимательные факты о представленных в игре животных.

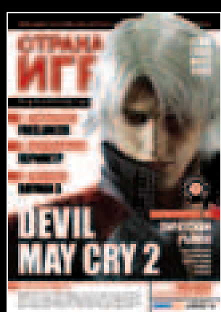
КОМПАНИЯ NEW MEDIA GENERATION будет заниматься локализацией PC-версии шпионского боевика Tom Clancy's Splinter Cell – Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow.

АНОНСИРОВАН MORTAL KOMBAT 6! Midway обещает выпустить и файтинг Mortal Kombat: Deception в конце этого года, платформы – PlayStation 2 и Xbox. Нас ждет куча новых фаталити!

FLASHBACK

А. ГЛАГОЛЕВ (GLAGOL@GAMELAND.RU)

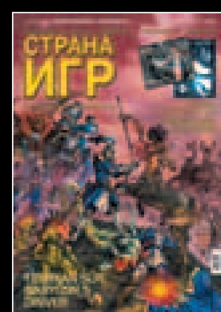
1 ГОД НАЗАД



3 ГОДА НАЗАД



5 ЛЕТ НАЗАД



Devil May Cry 2 – короткая игра, очень легкая, испорченная плохим дизайном уровней, никчемной комбо-системой и отсутствием внятного сюжета. И все-таки появления этого проекта ждали с особым нетерпением. И Данте, гордо взирающий с обложки, еще раз напоминает, как можно разочароваться в своих ожиданиях. Особого упоминания заслуживает материал Wren'а о пиратском рынке видеоигр. Такого резонанса не вызвала, пожалуй, ни одна другая статья! Мы получали – и продолжаем получать – горы и мегабайты читательских писем. Тема действительно животрепещущая, и мы будем развивать ее и впредь. «В цифре 2003 определенно есть что-то магическое, – писал некто по фамилии Глаголев в рубрике «Хит?». – Все прогрессивное человечество с замиранием сердца ждет выхода в свет DOOM III. А на дальних подступах показался «Периметр» – невероятная RTS нового поколения». Что ж, DOOM III мы уже устали ждать, а вот от свежей стратегии не откажемся. ■

Еще не остановился станок, печатавший вторую часть Medievil, а студия SCE Cambridge уже поспешила порадовать нас своим новым проектом, созданным, впрочем, на том же движке. На этот раз из мира магии и меча мы должны были перенестись в далекое и мрачное будущее Земли. C-12 – последний хит для PS one – удостоился обложки и увлекательной статьи от Максима Зайца. По своим личным пристрастиям отмечу Clive Barker's Undying. Клив никогда раньше не делал игры. Он писал страшные романы и сценарии к фильмам ужасов. По этой причине успех проекта Undying представлялся сомнительным во всех отношениях. Одно дело – телесериалы Nightbreed и Hellraiser, и совсем другое – компьютерные игры. Но даже самые отчаянные пессимисты вынуждены были признать: Clive Barker справился со своей задачей на твердое «отлично». По крайней мере, те немногочисленные недостатки, которые нам удалось обнаружить, остались не на его совести. ■

Когда-то мы думали, что RTS нам надоели. Мы перестали покупать коробки с красочной мочиловкой на обложке и начали пролистывать, не читая, соответствующие разделы игровых журналов, посвященные бесконечному потоку клонов C&C. Мы научились играть в Quake II, поразились великолепию Half-Life, надолго засели за старые-добрые пошаговые стратегии. Но это была лишь видимость. На арене появилась игра Command & Conquer: Tiberian Sun. Казалось бы, все остальные проекты должны были растаять в тени грандиозных C&C, ан нет. В том же номере нас ждал обзор платиноносных HoMM III, сменивших на первом месте редакционного хит-парада даже Half-Life. А еще... статья о лучшей игре серии Final Fantasy на PlayStation – FF VIII, как и «Герои», получившей заслуженные девять баллов. И, наконец, неожиданно хороший, хоть и уступающий в весе главным фаворитам, шпионский боевик Syphon Filter. Уж чего не ждали, того не ждали. ■

Живи ярко!

Больше времени для любимых дел!



R-Style® Carbon® Ai 520

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор: Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading 3.20 ГГц
Набор микросхем (чипсет): Intel® 865PE
Частота системной шины: 800 МГц
Оперативная память: 256МБ (до 2 ГБ) Dual Channel DDR 400
Жесткий диск: 40 ГБ (до 360 ГБ)
Привод DVD (CD-RW, CDD)
Видеокарта с поддержкой 3D – графики.
Звуковая карта, клавиатура, мышь.
Операционная система: Microsoft® Windows® XP

Благодаря мощным процессорам Intel® Pentium® 4 с технологией HT у Вас появится больше времени для любимых дел.

Обращайтесь к нашим партнерам, и они помогут подобрать Вам необходимую конфигурацию компьютера, а также необходимое периферийное оборудование и программное обеспечение для эффективного выполнения Ваших задач
http://www.r-style-computers.ru/buy/

Компьютеры производства R-Style Computers поставляются с лицензионной операционной системой Microsoft® Windows®.

Оптовые поставки: Компания RSI
тел.: (095) 514-1419
www.rsi.ru
Техническая поддержка:
R-Style Computers
тел.: (095) 903-3830
www.r-style-computers.ru

Партнеры по розничной продаже и системной интеграции:

Астрахань ТАН (8512) 39-42-54 **Братск** БАЙТ (395-3) 41-11-21 **Владивосток** ЭР-СТАЙЛ ДВ (4232) 20-54-10 **Калининград** БАЛТИК СТАЙЛ (011) 254-11-98 **Кемерово** КОНКОРД ПРО (3842) 35-78-88 **Краснодар** BCC COMPANY (8612) 64-04-50 **Красноярск** ЛАНСЕРВИС (3912) 23-93-42 **Москва** R-STYLE TRADING (095) 514-14-14, КОМПАНИЯ R-STYLE (095) 514-14-10, УМНЫЕ МАШИНЫ (095) 389-45-55, ПРОФИТ-М (095) 748-02-72, ПРАЙМ ГРУП (095) 725-4432/33, СИБКОН(095) 292-50-12 **Нижний Новгород** ЭР-СТАЙЛ ВОЛГА (8312) 44-35-17 **Новосибирск** R-STYLE SIBERIA (383-2) 66-11-67 **Пермь** ЭР-СТАЙЛ КАМА (3422) 107-445 **Петропавловск-Камчатский** АМН (4152) 16-87-51 **Ростов-на-Дону** ЭР-СТАЙЛ ДОН (8632) 52-48-13 **Санкт-Петербург** R-STYLE SPB (812) 329-36-86 **Тамбов** ГИТОН (0752) 71-97-54 **Тула** ПИТЕРСОФТ-НТ (0872) 35-55-00 **Уфа** АЛЬБЕЯ-ТЕХПРОЕКТ (3472) 28-92-12, КОМПАНИЯ ОНЛАЙН (3472) 248-228 **Хабаровск** ЭР-СТАЙЛ ДВ РЕГИОН (4212) 31-45-30

R·Style COMPUTERS

Сделано в России.
Сделано на совесть!

■ **ПЛАТФОРМА:** PS2 ■ **ЖАНР:** tactical FPS ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Shanghai
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 26 марта 2004 года ■ **ОНЛАЙН:** http://www.rainbowsix3.com/

Rainbow Six появилась на компьютерах в 1998 году как помесь стратегии с FPS. Она была чуть ли не единственным боевиком, где требуется сначала спланировать действия, а потом пытаться претворить свой план в жизнь. И сейчас, когда приверженцы PC уже давно играют в Rainbow Six: Raven Shield, на консолях появляется игра Rainbow Six 3. Разница в названии не случайна, перед нами игры-близнецы, разлученные в младенчестве: похожие внешне, на поверку они оказываются совершенно разными. Мы изучили preview-версию игры, предназначенную для прессы, и вот вам результат тестирования.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3



БЕТА-ТЕСТ

ТАКТИКА НИКОМУ НЕ НУЖНА, НАПАРНИКИ ЛЕГКО СПРАВЯТСЯ И БЕЗ ВАС, ДАЖЕ ЕСЛИ ПОЙДУТ ТОЛПОЙ ЧЕРЕЗ ЕДИНСТВЕННУЮ ДВЕРЬ.



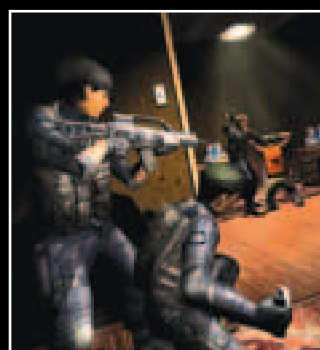


Даже смерть с косой не испугает отборных бойцов консольного спецназа. Впрочем, чего им бояться? Мистики в игре нет ни на грош, все соответствует современным реалиям.

КИНОПОИГРОДЕЛЬНЯ

ДЖОН ВУ СНИМАЕТ ФИЛЬМ ПО МОТИВАМ RAINBOW SIX?

На форумах поклонников Rainbow Six часто всплывает одна и та же тема – «когда же, наконец, по Rainbow Six снимут фильм»? Ничего достоверного о таком проекте сказать нельзя, но некий анонимный источник утверждает, что Джон Ву уже год как работает над фильмом. Сам режиссер ни единым намеком не подтверждает эти слухи. Известно лишь, что весной он начинает работу над новым сезоном фантастического телесериала Lost in Space.



КОНСОЛЬНЫЙ СПЕЦНАЗ

ПОЕЗД В ОГНЕ

«Год две тысячи седьмой. Мир стоит на грани ужасного катаклизма», – вещает официальный сайт, подкрепляя грозные слова историей о том, как террористы тщатся сорвать поставки нефти в США. Сюжет, как водится, «одобрен Томом Клэнси или его представителями», и не балует неожиданными поворотами, но кое-как связывает миссии в одну миниатюрную войну. И если Raven Shield – серия почти что стратегических операций без подробного обоснования их глубинного смысла, то Rainbow Six 3 – шутер, медленно спускающий «наших» героев по течению сюжетной линии. Кстати о последней, обязательно навестите упомянутый официальный сайт и посмотрите в разделе Media мини-комикс о спецназовцах. Сделано в Penny Arcade, не пропустите!

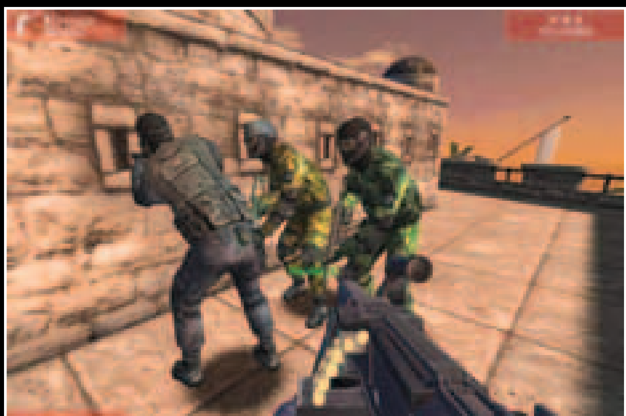
Главная роль в Rainbow Six 3 отдана Дингу Чавезу, неуязвимому герою всех игр про радужную шестерку. Перед заданием команду инструктирует другой известный персонаж, Джон Кларк, а остальные трое молодцев – Дитер Вебер (немец), Эдди Прайс (англичанин), Луи Луазель (француз) – взяты словно из «бородатых» анекдотов. Игра старается придать каждому бойцу индивидуальность, сделать так, чтобы вы переживали за него и вздрагивали от выстрелов, звучащих в любой части уровня. Иногда это получается, иногда шутки не вполне удачны. Дитер, умница моя, научись говорить «энд» вместо «унд», по-хорошему прошу. Но, например, паникерские рапорты о смерти товарищей удались на славу. «Они убили Эдди!» – из ниоткуда поднимается волна правильной, драматичной музыки, и тебе

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

ХОЧУ ДОБАВКИ?

НУЖНО ЛИ НАМ ДОПОЛНЕНИЕ К RAINBOW SIX 3?

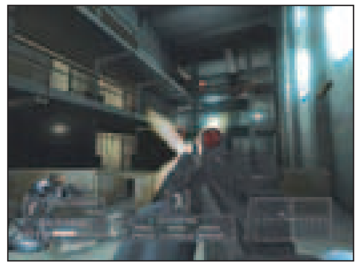
Четвертого марта в американских магазинах появится дополнение Tom Clancy's Rainbow Six Raven Shield: Athena Sword. В нем обещают подретушировать текстуры, подчистить качество звуковых эффектов, исправить, наконец, противные ошибки искусственного интеллекта, порадовать игроков семью новыми видами оружия и кампанией из восьми миссий. Зная политику Ubisoft, можно не сомневаться: Athena Sword выйдет и на консолях, дай только срок.





Бочки традиционно состоят из четко выделяющихся многоугольников, но издалека это не так уж и заметно. Игра все же намного красивее, чем Jungle Storm.





Великая битва платформ

Слово Майку МакКою, дизайнеру Ubisoft: «Когда мы приняли решение разрабатывать консольную версию Raven Shield, мы первым делом подумали, чем консольщики отличаются от писишников. И пришли к выводу, что приставочникам не понравятся все эти сложные экраны планирования, они хотят «вставить диск и играть». С этой мыслью мы посмотрели на Raven Shield и поняли, что смогли бы упростить игру, не растеряв при этом фирменную атмосферу. Мы сохранили размеренный геймплей, реалистичное оружие, правдоподобный дизайн уровней и интуитивную систему управления напарниками. Вы что-то имеете против?» Имеем, Майк, имеем. Не такой ценой.

Голый пистолет

Реалистичность Rainbow Six 3 складывается из многих малозаметных деталей. Одна из них – рекламные плакаты, которые дизайнеры использовали в оформлении одного из уровней Xbox-версии игры. Тони Эшкрафт, один из фанатов «Радуги», заметил, что на злосчастных плакатах указан корректный, незанятый URL. Недолго думая, Тони приобрел адрес и разместил там страницу со ссылками на порнографические ресурсы. «Черта с два я что на ней изменю – заявляет Тони, – но если Ubisoft захочет перекупить адрес, я готов их выслушать». Кэсси Вогель, PR-менеджер Ubisoft, отвечает, что компания подаст на обидчика в суд и ни на каких условиях не станет платить «вымогателю». Впрочем, из PS2-версии игры злосчастные плакаты уже убрали.

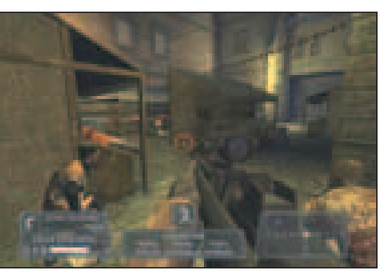
уже хочется лично четвертовать всех оставшихся террористов. Только Эдди не умирает. Уже в следующей серии нашей мелодрамы погибшие на поле боя как ни в чем не бывало возвращаются в строй, и проиграть можно, только угробив главного героя, Динга. Честно говоря, у меня он не пережил даже первую миссию Raven Shield.

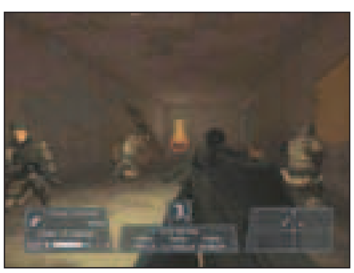
МАЛЕНЬКИЕ РАЗЛИЧИЯ

В Rainbow Six 3 появился сюжет, но зато исчезла из игры система тактического планирования Raven Shield. Все уровни в консольной версии строго прямолинейны. По привычке тыкаясь в дома в первой же, «снежной» миссии, обнаруживаешь, что двери нарисованы на стенах и не проявляют ни малейшего желания открываться. Незапертые попадаются очень редко – в тупиках, когда идти больше некуда, поэтому и пропустить нужный проход нельзя. В довершение всех бед уровни разделены на части, загружающиеся отдельно. Соответственно, и вернуться из второй в первую никак нельзя. Все лишние двери закрыты, все нужные – на виду. Доходит до смешного: освободив заложника, вы видите, как открывается бутафорская дверь, и из нового коридора выбегают террористы с автоматами. Стыд и позор, в Raven Shield о таком невозможно даже помыслить. Впрочем, быть может, в финальной версии игры часть багов чудесным образом исчезнет.

Перед выходом в миссию не показывают ни план операции, ни карту местности (повторяю, что речь идет о бета-версии). Примитивный дизайн уровней сводит на нет весь «спецназовский» привкус игры. Неясно, почему группу разбили по схеме «три плюс один» вместо логичной и общепринятой «два плюс два». Получается, что Динг действует в одиночку, остальные вроде помогают, но себе на уме. Товарищам можно приказать либо следовать за вами, либо держать местность. Указав на дверь, получаем привилегию отдать контекстный приказ: «open & clear», «breach & clear», «flash & clear», «frag & clear» – допускается и без «clear», есть возможность привязать действие к «гоу-коду». Фанатам Raven Shield рекомендуется лично приоткрыть дверь и выглянуть в щелочку.

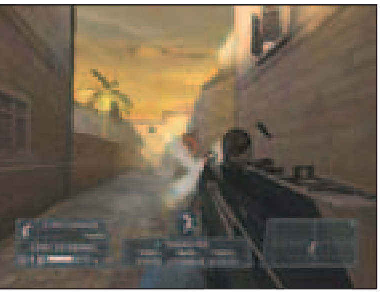
От роскошной системы планирования отрезали все самое интересное, оставив только последний гоу-код, «зулу». Прикрепив сигнал к какому-то действию, вы откладываете исполнение приказа. Отдаете команду нажатием R2 – и спецназ начинает действовать. Идея хороша, но применить ее негде, уровни-то линейны, и дверь перед вами всегда одна. Редко-редко, в порядке исключения попадаются залы с двумя входами. Проявив тактический гений, нужно вломиться туда с двух направлений – в такие моменты вспоминаются сложнейшие комбинации из Raven











Shield. Тактика здесь никому не нужна, напарники легко справятся и сами, даже если пойдут толпой через единственную дверь.
К созданию интерактивного прицела разработчики подошли с выдумкой. На PC негласно принято тривиальное правило: чем шире разъехались дужки, тем ниже точность стрельбы. Оружие в Rainbow Six 3 работает наоборот: окружность прицела показывает область, в которой действует автонацеливание. Если герой сидит на корточках и спокойно целится, круг заполняет собой почти весь экран. Если герой бежит – круг стягивается в точку, вынуждая точно наводить оружие на цель с помощью аналоговых рукояток. В бою подобная система оказывается очень удобной, ибо, во-первых, прицел не скачет по экрану и, во-вторых, вы всегда видите, в кого сможете попасть, а в кого – нет.



Закат раскрашивает волшебными цветами серую действительность борьбы с террористами. К сожалению, это лишь подчеркивает попсовость игры.

ТЕХНОМАГИЯ

Из огромного каталога техники и оборудования Raven Shield в игре осталось лишь 30 видов оружия, которых, по большому счету, хватает с лихвой. Каждый оперативник «Радуги» постоянно носит с собой очки ночного и термального видения, переключаться на которые можно практически мгновенно. Кроме того, перед началом миссии вы можете выбрать себе экипировку, указав один основной вид оружия, один дополнительный и два предмета сверх того.



Пробежав взглядом по скриншотам, легко впасть в иллюзию, что уровни в консольную версию пришли прямиком с PC. Неправда ваша, ничего подобного. Многие запоминающиеся локации действительно скопированы один в один, да и текстуры почти всюду те же, лишь пониже качеством. Но перед нами – порт недавно появившейся Rainbow Six 3 для Xbox. Версия для PS2 серьезно уступает ей только в одном: в освещении. Все, что сияло, искрилось, играло красками на телевизоре, подключенном к консоли от Microsoft, по непонятным причинам погрузилось в бета-версии для PS2 в мрачную черноту. На помощь приходят высокотехнологичные очки, без которых в бой лучше вообще не соваться. Играя, постоянно ловишь себя на том, что не хочется возвращаться в обычный режим: даже в солнечные дни в зданиях настолько темно, что разглядеть противника в тени можно лишь в инфракрасном режиме зрения. Ничего против него не имею, но ведь не в таких количествах.
Напарники не обращают на темноту никакого внимания. Они точно так же перебегают от укрытия к укрытию, элегантно занимая выигрышные позиции. Искусственный интеллект определяет, откуда может исходить угроза, и расставляет бойцов так, чтобы прикрыть все опасные проходы. Отсюда происходит забавный конфуз: товарищи обожают высовываться из-за косяков закрытых дверей. Тренированный боец может часами просидеть, созерцая кусок дерева в нескольких сантиметрах от собственного носа, и лишь изредка напоминать о себе фразами в стиле «жду приказаний».
Других откровенных глупостей друзья не творили, ребята всегда метко кидали гранаты и, более того, ловко прятались от «подарков» противника. Зато нас поразил один террорист, который, будучи скованным, вдруг начал скользить по полу, проехал по сложной траектории несколько комнат и коридоров, чтобы в конце концов застрять за книжным шкафом. Экий ведь выдумщик.

В ЧЕМ, БРАТ, СИЛА?

Графику обеспечивает отлично зарекомендовавший себя движок от Splinter Cell. На месте все особые приметы – развевающиеся ткани, динамические тени, плавная анимация и кокетливое освещение. Особенно хорош эффект горячего воздуха, от которого картинка идет волнами, что поднимаются над асфальтом в жаркие летние дни. Для консоли это большой стресс, она и так с трудом держит постоянную частоту кадров, избавляясь в режиме split-screen от доброй половины графических ухищрений. Великолепен звук, особенно эффекты выстрелов. Открывая огонь, вы получаете отдачу сразу в наушники и через обратную связь джойпада – и этого достаточно, чтобы прочувствовать каждый вид оружия. Rainbow Six 3, без скидок, самый красивый FPS на PS2, но вы вряд ли увидите его красоту – настолько там темно.
Самый красивый, но самый ли интересный? От Raven Shield отрезали фазу планирования, взамен добавив – что? Поддержку голосовых команд? Красивые видеоролики? Видно, что Rainbow Six 3 пыталась дезертировать из симуляторов в аркадные шутеры, но не смогла пройти путь до конца. SWAT: Global Strike Team не делал серьезной мины, он был развлекательным шутером – от начала и до конца. Rainbow Six 3 не добрала ни до серьезности Ghost Recon, ни до удали SWAT. По большому счету, здесь нет ничего, кроме однообразного, высококлассного и живописного выноса террористов. От мегахита мы ждем немного другое. ■



Такое впечатление, что это не Rainbow Six 3, а Splinter Cell, хотя чего еще ждать от Кленси…



А этот уровень серьезно напоминает небезызвестный фильм «Скала», неужели все вторично…



Эффектные взрывы и манящие тропической красотой пальмы не должны отвлекать бойцов.



• 256Мб DDR видеопамяти
• Видеовход / DVI / ТВ-выход / 2 VGA-выхода
• Технология GameFace
• Технология охлаждения Smart Cooling
• Технология защиты системы Smart Doctor II
• Технология Video Security II
• Технология Digital VCR II
• Ulead Cool 3D 2.0 + Photo Express 4.0 SE
• Программный проигрыватель ASUS DVD XP S/W player
• Power Director Pro
• Media Show
• Новейшие 3D игры в комплекте: Half Life 2, Battle Engine Aquila, Gun Metal, 6 в 1 Game Pack
ASUS Radeon 9800 XT/TD
ASUS®
www.asuscom.ru
ASUS V9950 Ultra
GeForce FX 5900 Series
• nVidia GeForce FX 5900 Ultra
• Передовая технология CineFX™ 2.0
• 256 Мб DDR видеопамяти с 256-разрядной шиной данных и интерфейсом AGP 8X
• Фирменная онлайн технология GameFace от ASUS
• Поддержка DirectX 9.0 и OpenGL 1.4
• Технология отображения информации на нескольких дисплеях nView
• Новейшие 3D игры в комплекте
ПИРИТ
Тел: (095) 974-32-10
Web: http://www.pirit.ru
OLDI
Тел: (095) 105-0700
Web: www.oldi.ru
OCS
Тел: (095) 729-5191
Web: http://www.ocs.ru
JUPITER
Тел: (095) 708-22-59
Факс: (095) 708-20-94
citilink
Тел: (095) 745-2999
Web: http://www.citilink.ru
концерн БЕЛЫЙ ВЕТЕР
Тел: (095) 269-1776
Web: http://www.disti.ru
LIZARD
Тел: (095) 799-5398
Web: http://www.lizard.ru

ПОДВИГ ШПИОНА

ИСТОРИЯ О ТОМ, КАК АМЕРИКАНСКИМ СПЕЦСЛУЖБАМ УДАЛОСЬ ПОХИТИТЬ СОВЕТСКУЮ ПОДВОДНУЮ ЛОДКУ, ПОКОРИЛА СЕРДЦА МИЛЛИОНОВ.



ОТЕЦ АМЕРИКАНСКОГО МИЛИТАРИЗМА

Следует отметить, что Клэнси со всеми своими знаниями никогда не выходит за рамки официальной американской пропаганды. Многие вещи из тех, что он пишет о СССР и России, могут вызывать лишь недоумение. Знаете, когда в любом(!) абзаце о «наших» два-три раза упоминается слово «водка», это уже не смешно. Даже традиционное для компьютерных игр занижение характеристик нашей военной техники имеет место, хотя изредка Клэнси спохватывается и делает широкие жесты, обычно это касается возможностей КГБ и отдельных(!) элементов конструкции советской военной техники. Но бывает и полнейший бред. Например, в романе Executive Orders описывается война с США и союзников с Ираном, где саудовцы (вооруженные американской техникой) в неравном бою щелкают Т-80 как орешки. То же касается и японской военной техники, которая вначале расхваливается как самая совершенная в мире, а затем вдруг оказывается до смешного уязвимой. Здесь используется прием, описанный Филиппом Диком в романе «Свободное радио Альбемута»: враг должен быть преподнесен обществу как смертельно опасный (что оправдывает военные расходы), но ни в коем случае нельзя говорить, что хотя бы в чем-то этот враг превосходит родные США. Удары исподтишка – все, на что способна стая гиен, окружившая льва. Такой урок должны усвоить все читатели Клэнси.

ГЕОПОЛИТИКА

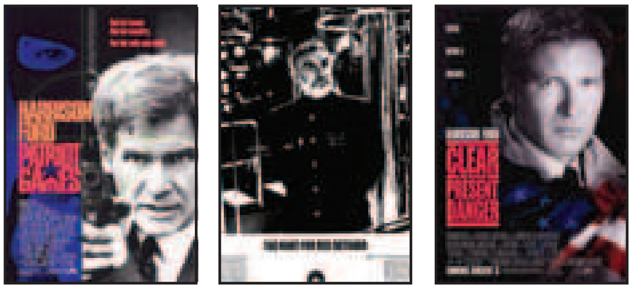
ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Будущая звезда политического детектива родилась 12 апреля 1947 года. Том служил в армии и лишь из-за плохого зрения «пропустил» войну во Вьетнаме. С детства он увлекался военным делом, историей флота, в том числе и советского, публиковал статьи о СССР и «холодной войне». Тем не менее, до 1984 года имя Клэнси не было никому известно, а на жизнь он зарабатывал в страховом агентстве. Все переменилось в одночасье после выхода в свет его первого романа – «Охота за Красным октябрем» (The Hunt for Red October). Книга удостоилась самых хвалебных отзывов даже от Рональда Рэйгана, тогдашнего президента США. История о том, как американским спецслужбам удалось похитить советскую подводную лодку, покорила сердца миллионов. Дальнейшие приключения аналитика ЦРУ Джека Райана принесли Клэнси целое состояние. Он покупает себе бейсбольную команду, начинает привлекать для непосредственной работы над текстами сторонних авторов, а затем и вовсе выпускает книги, где от него самого остался

НА ШИРОКОМ ЭКРАНЕ

По мотивам романов Клэнси вышло немало фильмов (Sum of All Fears, Patriot Games, Hunt for Red October, Clear & Present Danger), причем их сюжет во многом не соответствовал оригиналу. Именно поэтому хронология киноверсий не совпадает с порядком прочтения книг. Менялись и актеры, исполнявшие роль Джека Райана, – Алек Болдуин, Харрисон Форд и Бен Аффлек. Главное же, что следует понимать: книги Клэнси, с их обилием второстепенных сюжетных линий и плохо адаптируемых для кинофильмов подробностей, были сокращены гораздо более жестоко, чем тот же «Властелин Колец». Читайте оригиналы, господа.



ЖУРНАЛИСТЫ НАМ ВРУТ

ПО СЛОВАМ ПИСАТЕЛЯ, ЕГО РОМАНЫ ГОРАЗДО БЛИЖЕ К ИСТИНЕ, ЧЕМ ПУБЛИКАЦИИ В СОВРЕМЕННОЙ ПРЕССЕ.



Том Клэнси в последние годы – не просто писатель, его имя – популярный бренд. О его работах знают даже те, кто никогда и ничего не читает. Кто-то смотрит фильмы, поставленные по мотивам его романов, кто-то предпочитает игры с обязательным «Tom Clancy's» в названии – наследие Клэнси велико и с годами лишь прибывает. В чем же секрет успеха?

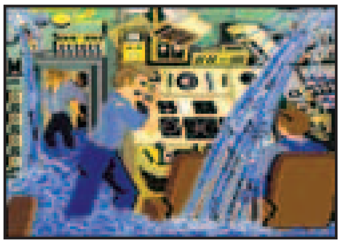
ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

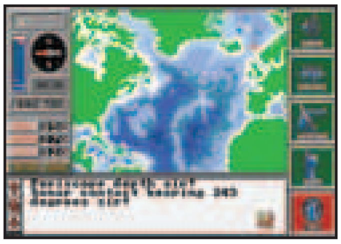
лишь лейбл. Вышел и с десяток документальных романов, посвященных американской военной технике и известным военачальникам. Наконец, в 1996 году Клэнси начинает сотрудничество с игровыми компаниями, которое длится и по сей день, почти не оставляя времени на обычную литературную деятельность. Впрочем, автор признает, что события в последние годы развиваются настолько быстро, что он не может угнаться за ними, совместить картины вымышленного и реального миров.

Магия Клэнси, заставляющая поверить в то, о чем он пишет, складывается из нескольких компонентов. Первый из них – действительно хорошие познания в области боевой техники, военной истории и геополитики. Конечно, профессионал легко заметит ошибки, но они не критичны для восприятия текста. Второй компонент – умение анализировать информацию, полученную из открытых источников. Автор постоянно напоминает журналистам, что ему никто и никогда не раскрывал секретные данные, а если бы такое и произошло, то он первым делом направился

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Год выпуска: 1987, 1990, 1992,1993, 1995
Платформы: PC, NES, SNES, GB
Издатель: Datasoft
Разработчик: Intellicreations

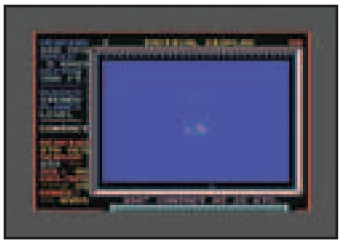


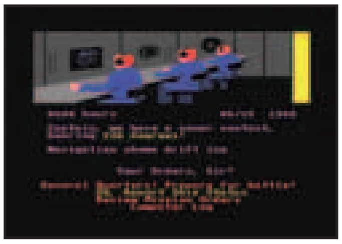


«Охота за красным октябрем» – одна из самых популярных книг Клэнси, породившая целую волну компьютерных игр. В 1987 году на PC вышел самый достойный из всей братии проект. Это был полноценный симулятор советской подводной лодки, вынужденной идти против флотов обеих сверхдержав. К сожалению, это была единственная серьезная игра по книге. В 1990 году на экраны вышел фильм Джона МакТирнана, и последующие проекты снова и снова превращали драматическую историю либо в скроллшутер про плывущую слева направо субмарину, либо в платформер «про моряков». Одновременно с фильмом на PC появилась вторая The Hunt for Red October, потом одна за другой выходили видеоигры, сначала на NES, затем на Game Boy и SNES. Ни в одном из приставочных проектов не было и тени серьезности первой компьютерной игры, зато были драйв, необычный стиль и захватывающий сюжет.

RED STORM RISING

Год выпуска: 1988
Платформы: PC
Издатель: MicroProse
Разработчик: MicroProse





Вторую игру на основе творчества Тома Клэнси разрабатывал сам Сид Мейер – человек, в 1991 году сотворивший Civilization. За три года до этого он занимал должности дизайнера, программиста и даже звукорежиссера в команде разработчиков Red Storm Rising – игры, которая долгое время считалась стандартом качества для симуляторов субмарин. Тогда в ней все было прекрасно: и динамическая кампания, и бескрайний океан, и множество видов разнообразной вражеской техники, и богатый арсенал оружия. В 1998 году это казалось непозволительным излишеством, но вы могли выбрать желаемый тип подводной лодки и атаковать врага не только торпедами, но и, например, крылатыми ракетами. Запустить эту чудо-игру на современном компьютере невозможно, но на фанатской страничке <u>http://www.geocities.com/microprose_patch/</u> можно скачать исполняемый файл, работающий под современными версиями операционной системы Windows.

TOM CLANCY'S SSN

Год выпуска: 1996
Платформы: PC
Издатель: Simon & Schuster
Разработчик: Clancy Interactive Entertainment

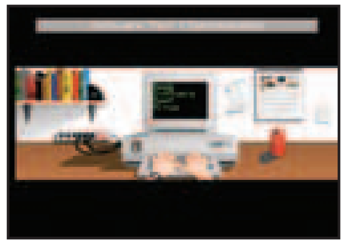


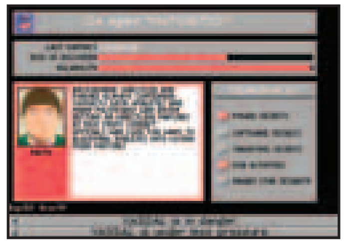


Хороший симулятор атомной подводной лодки типа 688i. Знатоки жанра без удовольствия вспоминают эти 15 миссий войны с КНР. Игра демонстрировала правильную альтернативную реальность, видеоролики были стилизованы под выпуски новостей с мест событий, но вместо того, чтобы дать игроку полный контроль над мощной субмариной, разработчики не смогли дотянуть реализм даже до уровня древней Red Storm Rising. В Tom Clancy's SSN на борт лодки загружали почему-то только торпеды, да и те вели себя странно. Сонар был безнадежно упрощен, и геймплей сводился к банальному торпедированию всех попадающихся на пути судов. Каждая миссия – простенькое путешествие по заранее проложенному маршруту и несколько заранее подготовленных боев, да таких, что к концу кампании наша субмарина единолично топила весь китайский флот несколько раз. Зато игроки могли любоваться замечательной трехмерной графикой, использующей мощь DirectX 2.

THE CARDINAL OF THE KREMLIN

Год выпуска: 1990
Платформы: PC
Издатель: Intracorp Entertainment
Разработчик: Capstone Software





Одноименное произведение Клэнси показывало читателям, как работали разведки двух сверхдержав во время холодной войны и гонки вооружений. Словосочетание «гонка вооружений» имеет к игре прямое отношение: вы руководите командой американских ученых, возводящих новейший противоракетный комплекс. Вы никогда не были в СССР, но знаете, что на другой стороне планеты русские заканчивают строительство такой же военной базы. Ваша задача – закончить проект раньше балалаечников. Обе стороны засылают к противнику разведчиков и саботажников, охотно подкупают ученых и склоняют к предательству чужих охранников. Ваши исследователи могут быть гениями, но не сдаст ли кто-то из них все результаты исследований врагу? По сегодняшним меркам такой подход к созданию стратегии мнится очень оригинальным, но в 1990 году не существовало даже понятий RTS или TBS, и игра осталась незамеченной на фоне не менее ярких проектов.



ВТОРАЯ ТИХООКЕАНСКАЯ ВОЙНА?

ДОСТАТОЧНО ЧАСТО КЛЭНСИ ПОПАДАЕТ ПАЛЬЦЕМ В НЕБО, КТО СКАЗАЛ, ЧТО ВОЕННОГО КОНФЛИКТА МЕЖДУ США И ЯПОНИЕЙ НЕ МОЖЕТ ПРОИЗОЙТИ В ПРИНЦИПЕ?

бы в ЦРУ и ФБР, как любой добропорядочный американец. Презрительно он относится и к тому, что журналисты пишут о событиях в мире – по его словам, романы о Джеке Райане ближе к истине, чем то, что публикуется в прессе. Лишь собрав крохи объективных данных, затерянные в открытой информации, и вычислив недостающие элементы головоломки, можно воссоздать реальную картину событий. Между прочим, именно в этом состоит и работа аналитиков секретных служб, так что Клэнси отметился еще и чтением лекций работникам ЦРУ. Наконец, последняя «фишка» романов Клэнси – элементы альтернативной и криптоистории. В его книгах (особенно ранних) за основу берется мир «как он есть», некоторые действующие лица даже сохраняют свои реальные имена и фамилии, но даже «новые герои» уровня президентов и генсеков почти всегда имеют реальных прототипов. У менее значительных по положению в обществе персонажей тоже есть прооб-



СУДЬБА МИРА В НАШИХ РУКАХ

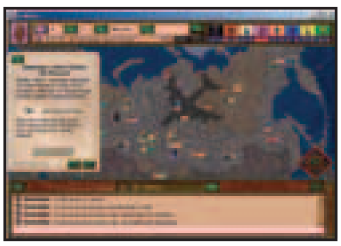
Сотрудничество с будущим соавтором книги Red Storm Rising, Ларри Бондом, началось еще во времена написания «Охоты за Красным октябрем», когда Клэнси для проверки кое-каких фактов использовал разработанную им настольную игру Harpoon. Возможно, именно тогда у автора появился интерес к развлечениям такого рода. Но лишь заметно позже началось настоящее сотрудничество с игровыми компаниями.

В 1996 году Клэнси участвовал в разработке игры SSN от Simon & Schuster Interactive и Virtus Corporation, а затем написал одноименную книгу с тем же сюжетом. Коллега по работе над этим проектом, Дуглас Литтлджонс (бывший офицер британского военного флота), вскоре основал собственную компанию, Red Storm Entertainment (как видите, название созвучно с одной из книг Клэнси), которая позднее была приобретена издателем Ubisoft. Именно она запустила и до сих пор поддерживает сразу несколько сериалов игр с обязательным «Tom Clancy's» в названии. Важно понимать, что в данном случае Клэнси выступает не как обычный сценарист и не как специально приглашенная звезда. Писатель является «частью компании», постоянно консультирует разработчиков, привлекая при необходимости соответствующих специалистов из числа своих знакомых. Он гарантирует нам то, что сюжет и содержание соответствующей игры по качеству не будет опускаться ниже определенной планки. И пока не верить этому причин нет.

TOM CLANCY'S POLITIKA

Год выпуска: 1997
Платформы: PC
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Red Storm Entertainment

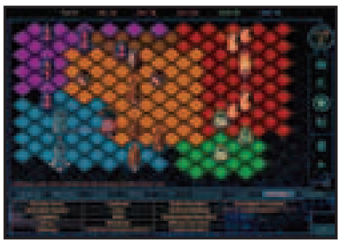




Как бы повернулась история, если бы в 1997 году Борис Николаевич скоропостижно скончался, отравившись паленой vodka? Клэнси, любитель сюжетов в стиле «что, если бы», показывает читателям один из вариантов будущего свободной России. Red Storm выпускает настольную игру и на скорую руку лепит на заданную тему игру компьютерную. Последняя практически не отличается от прародительницы: 8 участников, возглавляющих КГБ, коммунистов, демократов, милицию и прочие фракции, готовые взять власть в свои руки, делили страну на регионы и сражались друг с другом. Антураж России соблюдался: внутриигровые сообщения подавались как новости из газет «Правда» или «Известия». Компьютерная версия была в первую очередь рассчитана на многопользовательскую игру, но слабая графика и размеренный, занудный геймплей сделали свое дело: популярность сетевых партий в «Политике» быстро сошла на нет.

TOM CLANCY'S RUTHLESS.COM

Год выпуска: 1999
Платформы: PC
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Red Storm Entertainment





Забыв о делах политических, сэнсей решил исследовать другое «грязное занятие» – управление компьютерной корпорацией. Ruthless.com отдаленно напоминает старую Politika на новый лад. Вы командуете не партией, а небольшой фирмочкой. И захватываете не власть в стране, а долю рынка. Для достижения этой цели можно использовать все средства «большой политики» – прямо на главной панели интерфейса расположились такие кнопки, как «убить конкурента», «похитить конкурента», «подкупить конкурента» и «оклеветать конкурента». Помимо небольшой основной кампании в игре было и несколько отдельных сценариев, в самом экстравагантном из которых несколько больших компаний объединялись, чтобы «завалить» софтверного гиганта, корпорацию EvilSoft. Игра погибла под грузом тех же проблем, что и Politika: слабый, чересчур схематичный двумерный движок в 1999 году годился для многопользовательской игры еще хуже, чем за два года до этого.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX

Год выпуска: 1998, 1999, 2000
Платформы: PC, PSone, DC, GBC, N64
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Red Storm Entertainment



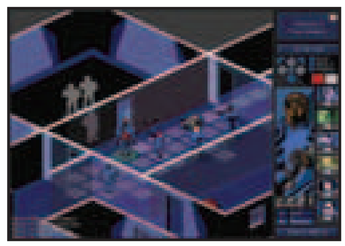


После ошеломляющего успеха «Погони за Красным октябрем», оригинальные книги Клэнси не пользовались особой популярностью у разработчиков. Но лишь пока Red Storm не выпустила PC-версию Rainbow Six. В ней вы возглавляли отряд спецназовцев, сначала планируя операции, а потом реализовывая свой план силами нескольких команд бойцов. Эта выдающаяся игра определила каноны жанра тактических шутеров на годы вперед. Консольные же версии Rainbow Six выходили с переменным успехом. Очень хорошо смотрелись игры на DC и N64, из рук вон плохо получилась переделка для PS one, а на GBC случилось маленькое чудо. Перенеся «Радугу» в двухмерность, разработчики умудрились сохранить все элементы серьезного шутера – от брифингов и выбора экипировки до напряженной атмосферы, царящей во время миссий. Позже на PC был выпущен add-on, Eagle Watch, и мини-дополнение Covert Operations Essentials.

SHADOW WATCH

Год выпуска: 2000
Платформы: PC
Издатель: Red Storm Entertainment
Разработчик: Red Storm Entertainment





Клэнси, разобравшись с земными проблемами, берется за исследование космических неприятностей. США и Россия увлечены гонкой вооружений, оставляя создание орбитальной станции на откуп прочим нациям, которые для обеспечения безопасности проекта создают независимую опергруппу Shadow Watch. Здесь мы командовали отрядом в шесть человек в стиле тактической части ранних UFO. Благодаря отличной ручной работе двухмерной графики каждая отдельная миссия смотрелась произведением искусства, но отдельные уровни не складывались в цельный проект. В той же Rainbow Six фаза планирования дарила бесконечную жизнь любой карте, в UFO для этого был придуманы стратегическая часть и менеджмент солдат и оборудования, а Shadow Watch ограничилась приключениями команды нескольких оперативников, смерть каждого из которых приводила к немедленному провалу миссии.

разы – собирательные портреты «агента ЦРУ», «офицера-подводника», либо же «простого советского политрука». Под «элементами криптоистории» понимается то, что для многих реально произошедших событий описывается скрытая от простых смертных подоплека. Например, история с «Красным октябрем» намекает на то, что нечто подобное могло произойти и с советским ядерным ракетоносцем К-19, погибшим при схожных обстоятельствах (не так давно был снят великолепный фильм с Харрисоном Фордом в главной роли). По версии Клэнси, разумеется. «Альтернативность» же заключается в том, что автор не боится описывать мир, где история пошла чуть-чуть по другому пути. Например, где взаимное ядерное разоружение действительно имело место, и США сознательно сократили свою военную мощь. Работы Клэнси можно воспринимать и как своего рода фантастику, ибо он не боится заглядывать на несколько лет в будущее и делать прогнозы. Как правило, за основу он берет реальные конфликты (например, Китая и Тайваня, Ирака и Ира-



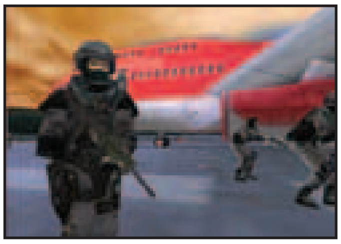
ПРОВИДЕЦ

КЛЭНСИ НЕ БОИТСЯ ЗАГЛЯДЫВАТЬ В БУДУЩЕЕ И ДЕЛАТЬ ПРОГНОЗЫ. «11 СЕНТЯБРЯ» ОН УЖЕ ПРЕДСКАЗАЛ.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Год выпуска: 1999 – 2002
Платформы: PC, DC, GBA, PS one
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Red Storm Entertainment





Вторая часть Rainbow Six использовала модифицированный движок первой и уже не претендовала на то, чтобы совершить революцию в жанре. Это была та же Tom Clancy's Rainbow Six, с новыми миссиями, новыми видами оружия, со снайперами, возможностью передвигаться в присяде и выглядывать из-за угла. Нам позволили записывать особо удачные операции, появились новые режимы игры – Terrorist Hunt и Lone Wolf. Также в Rogue Spear дебютировали go-codes, тогда – серьезно изменившие принципы планирования операций, а сейчас – жизненно необходимые в любом мало-мальски серьезном тактическом шутере. К PC-версии вышло два дополнения: Urban Operations и Black Thorn. Как и первая часть, игра была портирована на Dreamcast и PS one, особая версия для PS2 планировалась, но позже была отменена. Особняком стоит издание для GBA, следующее идеологии Rainbow Six с GBC – такое же двухмерное, бодрое и увлекательное.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Год выпуска: 2001 – 2004
Платформы: PC, PS2, GC, Xbox
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Red Storm Entertainment





В перерывах между выпусками все новых дополнений к Rainbow Six, разработчики из Red Storm решили попробовать вывести симулятор спецназа на качественно новый уровень, показать игроку не контртеррористические операции локального характера, а настоящую, бескомпромиссную войну. Получился отличный тактический шутер, но никак не конкурент Rainbow Six. В Ghost Recon не было фазы планирования, go-codes, действовать в бою приходилось, основываясь лишь на разведданных да собственных догадках, «на ощупь», и по накалу страстей игра никак не могла сравниться с яростными перестрелками в коридорах «Радуги». Тем не менее, пока мы ждали третью часть Rainbow Six, на свет успели появиться сразу несколько дополнений на различных консолях: Desert Siege, Island Thunder и Jungle Storm, рецензия на последний из которых – неподалеку. Ведется работа над портированием Ghost Recon на N-Gage, но пока о проекте этом информации нет.

THE SUM OF ALL FEARS

Год выпуска: 2002 – 2003
Платформы: PC, GC, GBA
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Red Storm Entertainment





По негласным правилам Red Storm, The Sum of All Fears могла бы стать еще одним дополнением к Ghost Recon. Но подвернулся фильм, вышла книга – и игра на стареньком движке отправилась в свободное плавание с независимым названием. У Red Storm тогда уже четко сформировалось разделение «игр про спецназ» на два направления – Rainbow Six для перестрелок в помещениях и Ghost Recon для военных действий на открытой местности. The Sum of All Fears – сравнительно удачная попытка втиснуть движок Ghost Recon в непривычные для него коридоры. Red Storm, словно не желая связываться с этим проектом, сочинила игру абы как: 11 небольших уровней, отдаленно напоминающих о событиях книги, режим быстрых миссий, мультиплеер – вот и все, что она могла вам предложить. Среди стабильного потока дополнений, специальных изданий и дополнений к прошлым проектам игра прошла незамеченной. Особняком стоит разве что приличная версия для GBA.


NOKIA
2300
В кругу друзей
Новый телефон Nokia 2300.
Он готов.
Тусоваться вместе с тобой.
Висеть в чате, болтать.
Играть, веселиться.
Встроенная громкая связь
Быстрый доступ к функции SMS
Продолжительное время работы
Полифонические мелодии звонка
Сменные панели и клавиатура
Вибрзвонок
Игры
FM-радио
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.ru
Copyright © Nokia, 2003. Все права защищены. Nokia, Nokia Connecting People являются товарными знаками Nokia Corporation. Товар сертифицирован.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD

Год выпуска: 2003 – 2004
Платформы: PC, Xbox, PS2
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Red Storm Entertainment





Поклонники тактических шутеров четыре года ждали третью часть лучшего тактического шутера. Их верность была вознаграждена – вышедшая в прошлом году Raven Shield доказала, что в жанре симуляторов спецназа у Rainbow Six нет ни одного конкурента. Новый, могучий движок, огромное количество видов оружия и оборудования, предельная реалистичность, детальное тактическое планирование, богатый набор режимов многопользовательской игры, бодрый сетевой код и отличные онлайн-баталии – все это сделало Rainbow Six 3 одной из лучших игр 2003 года. Порты на другие платформы не заставили себя ждать. В ноябре радужные спецназовцы (в упрощенном виде и без подзаголовка) посетили Xbox, а сейчас они гостят на PS2. На текущий год был запланирован релиз версии для GameCube (но, судя по всему, его без особой шумихи отменили), а скоро должен появиться Athena Sword, add-on к PC-версии.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Год выпуска: 2002 – 2004
Платформы: Xbox, PC, PS2, GC, GBA, N-Gage
Издатель: Ubisoft
Разработчик: Ubisoft Montreal





В Ghost Recon действует десяток солдат. В Rainbow Six – несколько спецназовцев. В Splinter Cell – один человек. Когда казалось, что Клэнси исследовал все возможные варианты альтернативных вселенных, и делать новые игры уже не о чем, мастер рассказал нам историю Джеймса Бонда в своем неповторимом реалистично-техногенном стиле. Сэм Фишер, оперативник Третьего Эшелона, спасает мир едва ли не чаще, чем агент 007, но делает это с куда меньшим позерством. Его напарники – темнота и тишина, его инструменты – отмычка, очки ночного видения и приставленный к виску бандита пистолет. Его главная задача – уйти незамеченным, потому что если он попадется, за него не вступится ни одна организация. Благодаря выдающейся графике и прекрасной анимации, Splinter Cell прогремел на всех четырех стационарных платформах и на обеих портативных – и GBA, и N-Gage получили свои, существенно отличающиеся версии, обе – по-своему неплохие.



ДЖЕК РАЙАН

Самый известный «сериал» Клэнси посвящен Джеку Райану, побывавшему в рядах морской пехоты, послужившему в ЦРУ и, наконец, даже освоившему президентское кресло. Уму и личной храбрости именно таких людей США обязаны победой (а именно так расценивает это Клэнси) в «холодной» (она же Третья мировая) войне. Приводим полный список книг о Райане (в хронологическом порядке, не совпадает с очередностью написания и публикации).

1) The Hunt for Red October («Охота за «Красным Октябрем»)
2) Patriot Games («Игры патриотов»)
3) The Cardinal of the Kremlin («Кремлевский Кардинал»)
4) Clear and Present Danger («Реальная угроза »)
5) The Sum of All Fears («Все страхи мира »)
6) Without Remorse («Без жалости»)
7) Debt of Honor («Долг чести»)
8) Executive Orders («Приказ президента»)
9) Rainbow Six
10) The Bear and the Dragon
11) The Red Rabbit
12) The Teeth of the Tiger

На другие книги «от Клэнси» (циклы «Оперативный центр», «Игры во власть» и Net Force) не стоит обращать слишком много внимания, так как фактически они написаны другими людьми.

ХОРОШИЙ БЫЛ ПИСАТЕЛЬ...

В 1996 ГОДУ КЛЭНСИ НАЧИНАЕТ СОТРУДНИЧЕСТВО С ИГРОВЫМИ КОМПАНИЯМИ, КОТОРОЕ ДЛИТСЯ И ПО СЕЙ ДЕНЬ, ПОЧТИ НЕ ОСТАВЛЯЯ ВРЕМЕНИ НА ОБЫЧНУЮ ЛИТЕРАТУРНУЮ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ

на, Индии и Пакистана), намеренно расшатывает устоявшийся порядок и рассказывает нам о том, что же произойдет, если... Достаточно часто он попадает пальцем в небо (хотя кто сказал, что военного конфликта между США и Японией не может быть в принципе?), но иногда делает совершенно зловещие предсказания. Так, еще в 1999 году Клэнси описал успешную атаку камикадзе, пилота гражданского авиалайнера, на Капитолий, в результате которой США остались без президента, парламента и правительства. За этим последовали биологическая атака (разве что не с помощью пресловутого «белого порошка», а баллончиков, распыляющих смертельно опасный вирус) террористов и война США и Ирана. Все мы знаем, что произошло через два года в нашем с вами мире. Поэтому, когда запускаете игру из серии Tom Clancy's, можно смеяться над ее сюжетом, но осторожно. Вдруг человечество еще не отсекло окончательно возможность реализации именно этой линии вероятности? ■



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57,
Факс: (095) 681-44-07
1c@1c.ru, http://games.1c.ru
CALL OF DUTY™
Лучший шутер про Вторую мировую.
24 миссии. 4 кампании. Цель одна — Берлин.
Никогда еще война не была такой реальной.
1С ФИРМА «1С»
Infinity Ward
ACTIVISION
© 2003 Права принадлежат компании Activision, Inc. и ее лицензиарам. Опубликовано и распространяется компанией Activision, Inc. Activision – зарегистрированный товарный знак, и Call of Duty – торговая марка компании Activision, Inc. и ее лицензиаров. Все права защищены.
© 2003 Разработано компанией Infinity Ward, Inc. Эта продукция содержит программные технологии, лицензированные компанией id Software, Inc. («id Technology») id Technology © 1999-2003 id Software, Inc. Все права защищены. Иконка рейтинга – зарегистрированная торговая марка компании Entertainment Software Association. Все остальные торговые марки и названия являются собственностью своих владельцев.
© 2003 ЗАО «1С». Все права защищены.

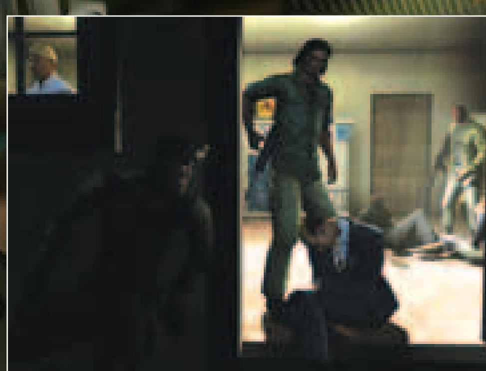
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

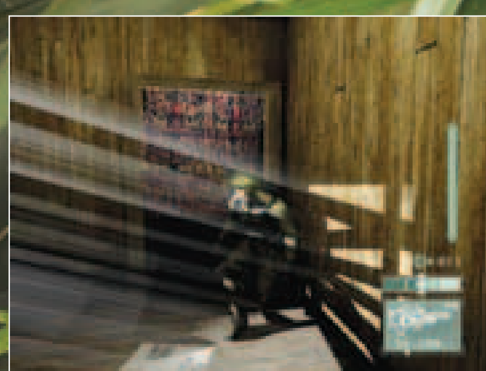




Под прикрытием перевернутой мебели можно незаметно для атакующих перебазироваться.



Внимание, дети! Кто найдет на картинке Сэма Фишера, получит три зеленых конфетки!



Скриншот Xbox-версии демонстрирует знакомые прелести системы динамического освещения.

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PC, PlayStation 2, GameCube, Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action/adventure
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Shanghai ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4
■ **ДАТА ВЫХОДА:** 23 марта 2004 года (PC, Xbox)

http://cmt.ubisoft.fr/pandora_tomorrow/

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?





ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Широкий небритый подбородок, убийственный арсенал, пластика циркового акробата, голос актера Майкла Айронсайта и три зеленых глаза, которые, как известно, бегут-бегут по стенке. Обладатель перечисленного взвинтил жанр шпионского экшна на новую высоту, утвердившись в роли единственного серьезного соперника Солида Снейка. Однако почивать на лаврах некогда, покой Сэму Фишеру только снится – шанхайский офис Ubisoft готовит лучшего оперативника «Третьего Эшелона» к новым передрягам.

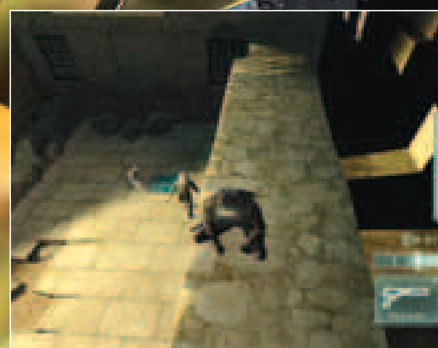
Исполнительный продюсер Джулиан Жерити (Julian Gerighty) признается, что шквальный успех оригинальной Splinter Cell застал команду разработчиков врасплох: «Мы понимали, что проект выходит особенным, но были поражены в высшей степени благосклонной реакцией критиков и рядовых геймеров». Тем не менее, в блестящей Splinter Cell все же был ряд «шероховатостей» и спорных моментов, которые разработчики, естественно, намерены устранить. Вместе с тем сиквел станет своеобразным испытательным полигоном для обкатки свежих идей; сейчас есть все основания полагать, что Pandora Tomorrow справится с этим делом не хуже оригинала – все мы помним, сколько удачных жанровых инноваций предложила первая часть.

САМЫЙ ЧЕЛОВЕЧНЫЙ ЧЕЛОВЕК

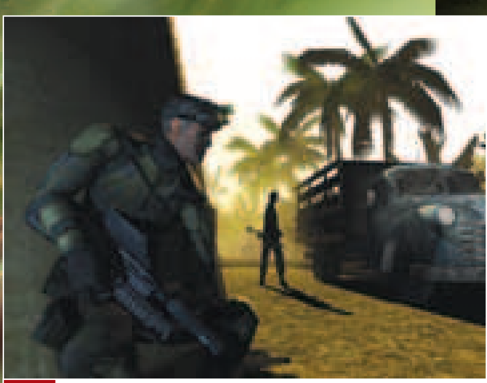
Сюжетной линией снова верховодит Джей Ти Петти (JT Petty) – он намерен сделать из Сэма персонажа, с которым игрокам было бы проще себя ассоциировать. Если раньше Фишер был идеальной машиной для диверсий и только в версиях для PS2/GC проявилась линия взаимоотношений с дочерью, в Pandora Tomorrow процесс обретения Сэмом человеческих черт продолжится. «Мы лучше узнаем его чувство юмора и другие особенности натуры вроде легкого цинизма – все, что отличает его от других персонажей подобного рода», – рассказывает Петти. Досконально зная вселенную Клэнси, на вопрос о ключевых ингредиентах сюжета Splinter Cell сценарист отвечает: «Подобные вещи «от Клэнси» привлекают геймеров за счет двух важнейших факторов: во-первых, вы можете притвориться сверхчеловеком Сэмом Фишером, шпионить и стрелять в злобных иностранцев, а во-вторых, все происходящее в игре вполне может произойти на самом деле и попасть, скажем, в выпуски новостей CNN». Петти именует концептуальное пространство Splinter Cell «послезавтрашней реальностью» – а конструирование реальности всегда подразумевает проработку деталей. Поэтому специалисты Ubisoft потратили немало времени на предварительные исследования фигурирующих в игре локаций, организаций и оборудования. Жалобы на погрешности прицелов огнестрельного оружия из первой части приняты к сведению: теперь «стволы» снабжены высокоточными лазерными прицелами, это позволяет серьезно повысить меткость – и, хотя светящийся алый луч-метка сделает Сэма заметным для противников, величайший диверсант со времен Солида Снейка уже не будет тратить пяток патронов для того, чтобы расшибить лампочку.

ТРОЙНОЙ ТУЛУП

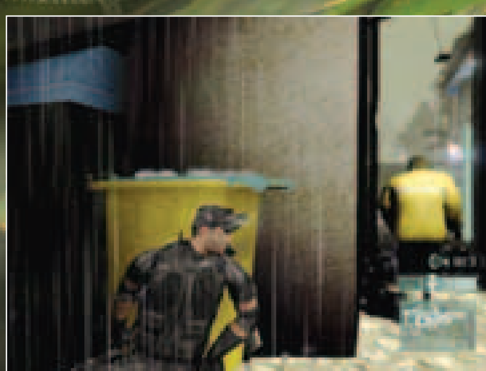
Разработчики признаются, что в оригинальной игре недостаточно ак-



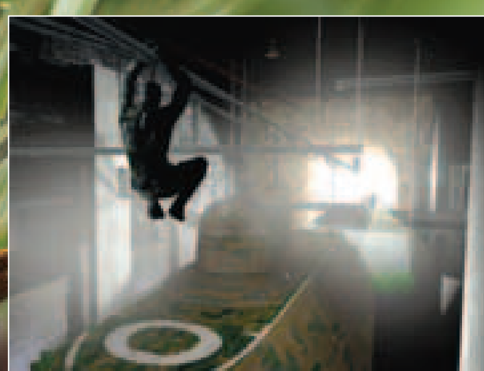




Коварное Подсматривание из-за Угла за Беспечным Врагом. Хрестоматийный кадр.



Графика держится на уровне свежих вещей Ubisoft вроде Prince of Persia: The Sands of Time.



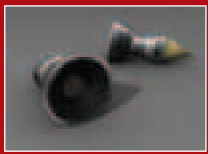
Сэм сейчас вовсе не висит на месте, а очень быстро скользит вперед.

ЕСТЬ РАССОВАТЬ ПО КАРМАНАМ!

Скрытные личности из Ubisoft не спешат раскрывать карты: нам доступны картинки нескольких гаджетов, снабженные только названиями, по которым можно представить себе назначение этих устройств далеко не во всех случаях. Если с «липучей» камерой все ясно, то что тогда делает NDD 133-K, и как именно действует «умная» мина?



Фосфорная граната



Постановщик шума



NDD 133-K



Модемная бомба



Термос с химикатом



Тазер



«Липучая» камера



Пули-шпионы



«Умная» мина



Шанхайский офис Ubisoft оправдывает свою близость к Гонконгу: в игре появились сцены противостояний, достойные классических картин Джона Ву.





тивно использовали самое запоминающееся движение Сэма – прыжок с раскидыванием ног и последующее зависание «на шпагате» с упором ногами в соседние стены. Столь впечатляющий прием отныне используется как стартовый для лазания по узким вертикальным воздуховодам: находясь в этом положении, Фишер перемещает центр тяжести, подбрасывая себя все выше. Другой новый прием – своеобразный «волчок» из сидячего положения, позволяющий проскользнуть в открытую дверь, снизив риск попадания под вражеский огонь. В представленной пресс-демо-версии задача Сэма – преодолеть несколько вагонов летящего во весь опор скоростного поезда. Это можно сделать ползком по крышам, цепляясь за днище или стенки состава, или пройдя непосредственно внутри вагонов. Каждый из способов имеет свои плюсы и минусы (бег по крыше быстрее всего, но топот привлечет внимание врага; по днищу ползти сравнительно безопасно, но есть риск встретиться с неприятелем, карабкаясь по межвагонной сцепке; водящий пальцем по замерзшему стеклу пассажир непременно удивится висящему на стене гостю), и стратегию можно менять на ходу: находясь в коридоре, вы в любой момент можете выскользнуть в окно, миновав схватку с охранником. Пассажиры упомянуты не зря – в Pandora Tomorrow, помимо главного героя и его оппонентов, присутствует нейтральная третья сторона в виде обычных NPC, бурно реагирующих на возмущения спокойствия вроде звуков выстрелов, бьющегося стекла или взрывов в соседней комнате – а их беспокойство, в свою очередь, передается противнику. Не забыты и многочисленные гаджеты – по неподтвержденной информации, все они теперь обладают некими вторичными функциями...

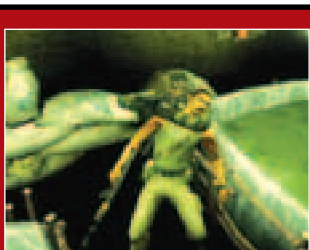
МОЖНО И БЕЗ СЭМА

Пока шанхайский офис Ubisoft занят базовым геймплейным костяком, подразделение компании во французском местечке Аннеси вносит последние правки в режим, о принципиальной невозможности реализации которого говорили скептики. Речь о мультиплеере. Да, в новой части Splinter Cell будет обширный многопользовательский режим. Джулиан Жерити улыбается: «Как нам удалось реализовать качественный мультиплеер на основе игрового сериала, сконцентрированного вокруг одного персонажа? Очень просто – мы убрали оттуда Фишера!».



Сэм Фишер в привычном ареале обитания. Интересно, дизайнеры зала задумывались о том, что зрители этого концерта вряд ли увидят музыкантов?

ТЕБЕ ОСТАЛОСЬ НЕДОЛГО, МВА-ХА-ХА!



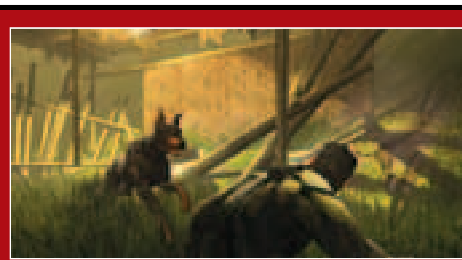
Как уже сказано, в версиях для Xbox и PS2 необычным образом выполнена поддержка аудиогарнитуры. Помимо уже ставшей привычной для любителей онлайновых игр отдачи голосом команд товарищу, пользуясь специальным гаджетом, игроки смогут глушить или перехватывать переговоры соперников, а во время захвата заложника с жертвой устанавливается отдельный канал связи, с помощью которого можно выпытать ценную информацию или просто постращать несчастного.


МТС GSM
люди говорят
www.mts.ru
Лицензии Министерства РФ по связи и информатизации №14665, 24136. Товары и услуги сертифицированы.



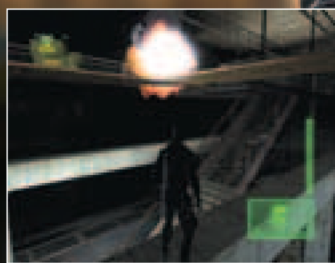
ТРАВЛЯ В ДЖУНГЛЯХ

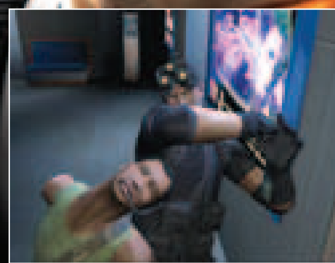
Хотя авторы до сих пор не назвали список новых стран, где Сэму придется побывать, на одном из скриншотов мы разглядели флаги Ливана. Действие нескольких этапов проходит в джунглях, где на Фишера спускают цепных псов – точь-в-точь как на Снейка в Metal Gear Solid 3. Кстати, лесные уровни подразумевают переодевание – на смену черному обтягивающему костюму приходит зеленый камуфлированный.

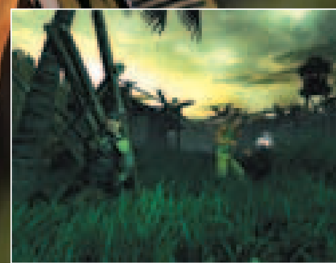


ЧТО ВИДИШЬ?

Pandora Tomorrow работает на усовершенствованной версии движка оригинальной Splinter Cell, в свою очередь, являющегося вариацией системы Jade, знакомой нам по Prince of Persia: The Sands of Time и Beyond Good & Evil. Каких-то особенных графических красот он не являет, ограничиваясь выводом на экран солидной реалистичной картинки с не очень броскими, но основательными спецэффектами и высокой частотой кадров. Уровни стали больше, появление новых приемов отразилось на анимации Фишера в положительную сторону, алгоритмы освещения по-прежнему едва ли не лучшие в жанре. Естественно, все это в большей степени касается «идеального» PC и мощных приставок – в случае с менее продвинутой PS2 сотрудникам Ubisoft, как и раньше, пришлось пойти на некоторые жертвы.



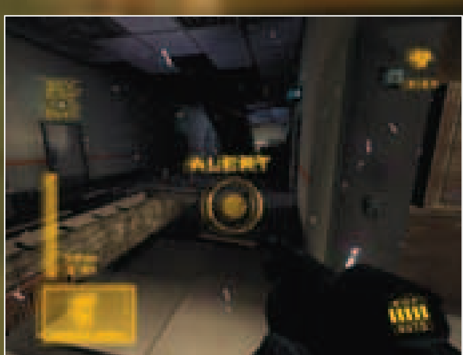




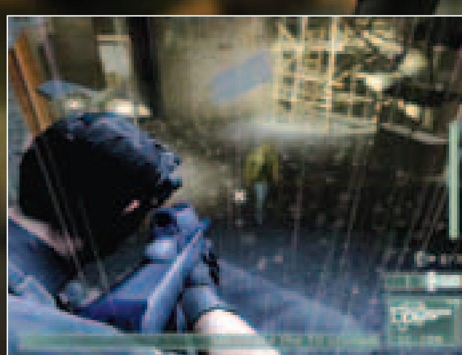
Диверсанты в многопользовательской игре, хоть внешне и напоминают Сэма, принадлежат к загадочной организации Shadownet. Эти тренированные эксперты очень подвижны, прекрасно передвигаются в горизонтальной и вертикальной плоскостях, экипированы приборами термального и ночного видения. Их противники – наемники – не так быстры, смотрят на мир исключительно в перспективе от первого лица, используют датчики движения и обладают куда большей огневой мощью, нежели диверсанты из Shadownet. Контролирующий разработку мультиплеера Гюнтер Галипо (Gunther Galipot) считает, что главная прелесть режима – в кропотливо выстроенном балансе между двумя столь различными типами бойцов (аналогичное «разделение по родам» применяется в жанре FPS еще со времен Alien vs. Predator для Atari Jaguar). Впрочем, инноваций хватает: шпион, например, может взять наемника в заложники и миновать с его помощью сканер радужки глаза – а поддержка гарнитур для голосового общения (PS2, Xbox) позволит нашептать своей жертве пару ласковых. На открытых пространствах шпиону практически нечего противопоставить шквальному огню наемников, но в узких коридорах и шахтах он чувствует себя как рыба в воде. Уровни располагают к парной работе: один герой может, скажем, симулировать отступление и вывести врага под огонь товарища. Экранная разметка на визоре наемника превращается в помехи после попадания из тазера, а близкий взрыв гранаты ослепляет и глушит всех в зоне поражения на несколько долгих секунд. Галипо говорит, что решение ограничить число игроков четырьмя продиктовано не столько техническими нюансами, сколько желанием авторов сохранить атмосферу однопользовательского режима: «Столпотворение на уровнях неминуемо разрушило бы напряжение, которым так знаменит Splinter Cell». Пока неизвестно, какие именно внутренние режимы будет включать мультиплеер, но разработчики уверяют, что дело не ограничится банальными Deathmatch или Capture the Flag.

КРЕПКИЙ ОРЕШЕК-2

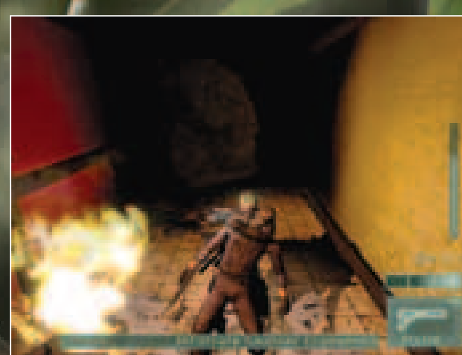
Безусловно, в Ubisoft умеют прислушиваться к голосам игроков и журналистов. «Самосовершенствование – одно из наших хобби, – утверждает Жерити, – поэтому мы внимательно изучали рецензии в прессе и прислушивались к мнениям, высказываемым в сетевых форумах обычными геймерами». Судя по продемонстрированным нам уровням, Splinter Cell: Pandora Tomorrow станет достойным продолжением отличного stealth-боевика, чьи создатели с должным вниманием отнеслись к конструктивной критике и сделали все возможное, чтобы устранить и без того немногочисленные недостатки проекта, одновременно развивая его плюсы. Результат мы сможем оценить совсем скоро. ■



В многопользовательском режиме лучше не нарываться на выстрел тазера.



Проработка освещения и погодных эффектов напоминает, что на дворе 2004-й год.



Онлайновый режим позволяет нашептать в этот момент противнику пару ласковых.



ПРОВЕРКА РЕВОЛЮЦИОННОЙ БДИТЕЛЬНОСТИ
ЛЕНИН
РЕВОЛЮЦІОННЫЙ
КВѢСТЪ
VZ.lab
www.vzlab.ru
Бука

SABOTAIN: BREAK THE RULES

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?

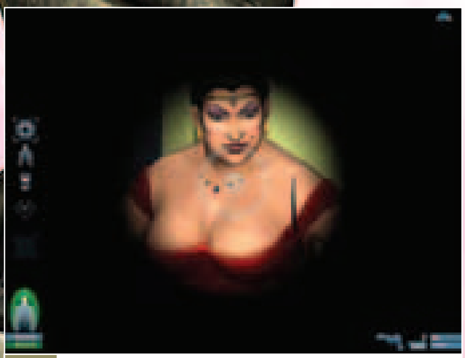




Дремлет притихший северный город. Большая граната, и я еще молод…



Эффективное оружие – залог здоровья и финансового благополучия.



О да, знойная женщина – мечта поэта. Пожалуй, не буду нажимать на курок.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** 3D-action/RPG ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Акелла ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Avalon Style Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2004 года

http://www.akella.com/pub-sabotain-en.shtml

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



За немотивированное нападение на вооруженных отморозков персонаж в обязательном порядке подвергнется преследованию полиции.



Как говорится, Matrix has you. На самом деле, «агентов Смитов» в игре нет, просто скриншот снят во время испытаний движка на прочность.

АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@rolemancer.com

Российская студия разрабатывает для германского издателя игру на английском языке, озвучка которой осуществляется в американской студии. Это, товарищи, не сюжет научно-фантастического фильма, а самая настоящая реальность! Речь в данном случае идет о недавнем прошлом приключенческой 3D-action/RPG Sabotain: Break the Rules, незаслуженно обделенной вниманием на своей исторической родине. Проект переживал такие взлеты и падения, что мало не покажется, но в результате подобрался на расстояние выстрела по сердцам россиян. Пока компания «Акелла», нынешний издатель «Саботажа» (скорее всего, так будет называться игра в русском варианте), морально готовится к переводу 80000 диалоговых слов и русской озвучке, мы посмотрели практически готовую английскую версию игры.

ИМПЕРИЯ ПРОТИВ КОНФЕДЕРАЦИИ

Сюжет «Саботажа» разворачивается в далеком будущем. Расселившись по вселенной, человечество объединилось в единую Империю. Шло время и имперской аристократии перестало хватать денег на развлечения и резко возросшие нужды. В результате в колониях были увеличены налоги и установлен полный контроль над новейшими технологиями. Притесняемые планеты отреагировали созданием Конфедерации Независимых Миров.
Война между противоборствующими сторонами длилась несколько десятилетий, и, в конечном итоге, баланс сил сместился в пользу конфедератов. У Империи есть последний шанс хоть как-то изменить ситуацию путем диверсий и провокаций. В столицу Конфедерации, Miracle City, засылается спецагент, на которого возлагаются задания по разведке и ведению подрывной деятельности. В роли диверсанта и предстоит выступить игроку.

КОСМИЧЕСКИЙ КИБЕРПАНК

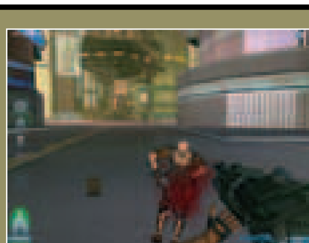
Как и полагается хорошей RPG, сюжет «Саботажа» нелинеен и имеет несколько развилок. Доказать делом свою лояльность Империи, примкнуть к Конфедератам или скорешиться с пацифистами-повстанцами, которые выступают против кровопролитной войны, – в определенный момент вам обязательно придется делать тяжелый моральный выбор.
Нелинейность подкрепляется возможностью свободного перемещения между районами мегаполиса. Хочешь миссии выполняй, а хочешь – исследуй темные закоулки. Если есть предпринимательская жилка, можно заняться торговлей – в городе около 20 магазинов с разным ассортиментом товаров и различными ценами. Сколотив состояние, не помешает, кстати, прикупить футуристический автомобиль – в игре реализована возможность перемещаться на модных тачках.
Вообще Sabotain – это типичный киберпанк с поправкой на время и место действия. Доминирующий стиль «cyber-gothic», торжество технологий, имплантанты, хакеры, киборги, расслоение общества и полный набор самых гнилых заболеваний человечества – от проституции до разгула преступности в криминальных районах. Эта солянка приправлена космической экзотикой вроде загадочных инопланетян, мерзких монстров и даже зомби. Взрывоопасная смесь!

КАЧАЕМ МУСКУЛ

Еще на уровне выбора героя игрок определяет специфику прохождения

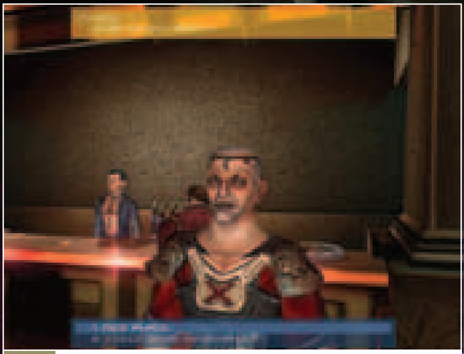
ОЧЕНЬ БОЛЬШАЯ ПУШКА

Всего в игре 25 видов оружия, в том числе и гранаты. В основном это традиционные футуристические средства убиения, но есть и приятные исключения, например, «перчатка Фредди Крюгера» и четырехствольный шотган, обладающий огромной боевой мощью на близком расстоянии. Стоит он около $10000, но даже если вам удалось собрать нужную сумму, не надейтесь использовать пушку в начале игры – прежде надо прокачать соответствующее умение.

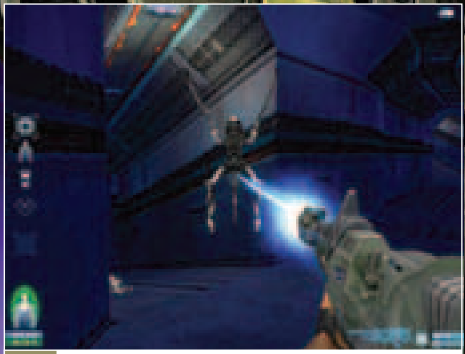




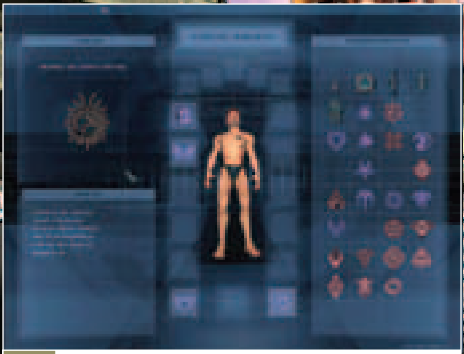
ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Судя по роже собеседника, я бы не сказал, что эта клоака – славное место.



Меткий и гуманный выстрел: тварь не умрет, но точно останется без потомства.



Можете не сомневаться, выбор татуировок – очень большой.

игры. Мускулистый циник и таф-гай Kent Reed привык действовать прямолинейно, не слишком задумываясь над последствиями, а длинноногая красотка Alex Keeton выступает в роли хладнокровной убийцы и предпочитает более тонкие методы. Впрочем, различия между двумя имперскими агентами выражаются лишь в их биографиях и начальных характеристиках, тактикой поведения управляет, естественно, игрок.

Хотя Sabotain представляет собой смесь двух жанров и суперглубокая ролевая система ему вроде бы не нужна, поклонникам RPG предоставляется обширное поле деятельности. В наличии достаточно стандартный набор пяти базовых характеристик (Strength, Dexterity и др.), а также шесть боевых и восемь дополнительных умений.

Последние весьма интересны: Healing и Meditation влияют соответственно на уровень восстановления здоровья и энергии, Science увеличивает количество Skill Points на уровень (желательно прокачивать в начале игры), Hacking используется известно для чего, а также для вскрытия ящиков и сундуков с приятными бонусами. Благодаря Stealth можно избегать кровопролития и подкрадываться к врагам для нанесения коварного удара. Действие скилла максимально честное – скрыться в пределах видимости врагов не удастся, для активации во время боя рекомендуется оперативно найти ближайшую нычку. А вот модный ныне режим slo-mo зашит в экзотичный Gala Haste. Причем во время действия умения замедляются движения и противников и самого персонажа. Зато стрельба осуществляется в обычном режиме, благодаря чему ликвидация недругов превращается в легкое и приятное занятие.

Шесть боевых скиллов описывают навык владения различными видами оружия. Повышение значения умения положительным образом сказывается на меткости стрельбы (или точности удара) и наносимых повреждениях.

Реализована и полноценная «кукла» персонажа, которую рекомендуется обвешивать время от времени вещами из инвентаря. Вовремя одетая броня обеспечивает чувство защищенности, сухости и комфорта, а имплантанты здорово повышают характеристики. В мире «Саботажа» развито искусство украшения тела различными татуировками, которые частенько по эффективности воздействия на организм превосходят имплантанты, да и рабочая поверхность для них довольно обширна.

КАК ЭТО ВЫГЛЯДИТ

Единственное слабое место «Саботажа» – графика. Проект находится в разработке без малого три года, а потому необходимо констатировать факт – графический движок за это время несколько устарел. Впрочем, не стоит разочарованно перелистывать страницы. Быть может, движок не обладает новомодными эффектами, зато картинку выдает четкую и сочную. Киберпанковский мегаполис жжет сетчатку идеологически верными яркими огнями, анимация лиц персонажей внятно передает их эмо-

ПУТАНИЦА

Издателем «Саботажа» изначально выступала германская компания CDV Software, а сам проект назывался Sabotage: Fist of the Empire. Поскольку к моменту начала работ существовало несколько сторонних проектов с аналогичным названием, позже было принято решение сменить имя игры на Sabotain: Break the Rules. В октябре прошлого года испытывающая финансовые проблемы CDV решила закрыть проект. Тем не менее, Happy End все-таки случился: «Акелла» выкупила все права на «Саботаж», и теперь за будущее игры можно не беспокоиться.



Яркие огни Miracle City привлекают множество «ночных бабочек». Знакомьтесь, это Лулу – проститутка из публичного дома «Broken Hearts».



Бедняга от страха повис на перилах. Движок «Саботажа» поддерживает и такие нестандартные телодвижения.

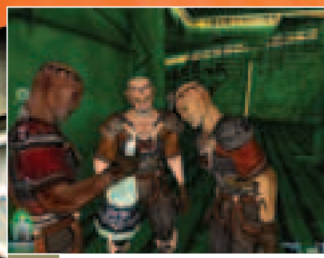


THE WESTERNER
ФЕНИМОР ФИЛЛМОР
Приключения на Диком Западе
REVISTRONIC
© 2004 «Руссобит Паблишинг». © 2004 Revistronic. All right reserved. Издатель «Руссобит Паблишинг». Все права защищены.
Изготовлено в России. e-mail: office@russobit-m.ru, www.russobit-m.ru Отдел продаж т:(095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61,
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



Эй, железный брат, ты сегодня совсем потерял голову!

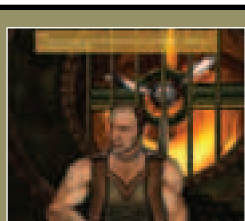


Пацаны, есть поллитра «Столичной». Раздавим на троих?



- Девушка, а девушка, а как вас зовут? Таня? А меня Федя. Вообще-то разговорить незнакомку не удастся. А очень жаль!

КОЛОРИТНЫЕ ПЕРСОНАЖИ



В игре вы сможете повстречать более 150 персонажей. Создатели озаботились подбором ярких личностей. Одним из таких является бармен Род. После того, как вы вырвете его дочку из рук бандитов, принуждавших девчонку танцевать в клетке, он проникнется к вам доверием и будет консультировать по всевозможным вопросам. Но это киберпанк, а потому не надо доверять никому: по ходу развития сюжета Род может преподнести неприятный сюрприз.

ВОВРЕМЯ ОДЕТАЯ БРОНЯ ОБЕСПЕЧИВАЕТ ЧУВСТВО ЗАЩИЩЕННОСТИ, СУХОСТИ И КОМФОРТА, А ИМПЛАНТАНТЫ ЗДОРОВО ПОВЫШАЮТ ХАРАКТЕРИСТИКИ.

ции, а лицензированная физическая модель практически не уступает раскрученному Havok'у. При этом «Саботаж» удивительно лояльно относится к игровому «железу»: для игры достаточно вооружиться PIII 700 МГц и GeForce 2.

Чисто визуально игра похожа на Omikron (один из источников вдохновения разработчиков) и, как ни странно, на свеженькую Star Wars: Knights of the Old Republic. Что, если подумать, вполне логично: далекое технологичное будущее, глобальный конфликт, опять-таки Империя, повстанцы... Шутка, конечно, но с известной долей правды.

ХОРОШАЯ ПОРЦИЯ ЭКШНА НЕ ПОВРЕДИТ!

Геймплей «Саботажа» построен на помиссионном продвижении по сюжетной линии. Как правило, в журнале четко прописана текущая цель, а также помечены ключевые NPC и районы, которые необходимо посетить для выполнения задания.

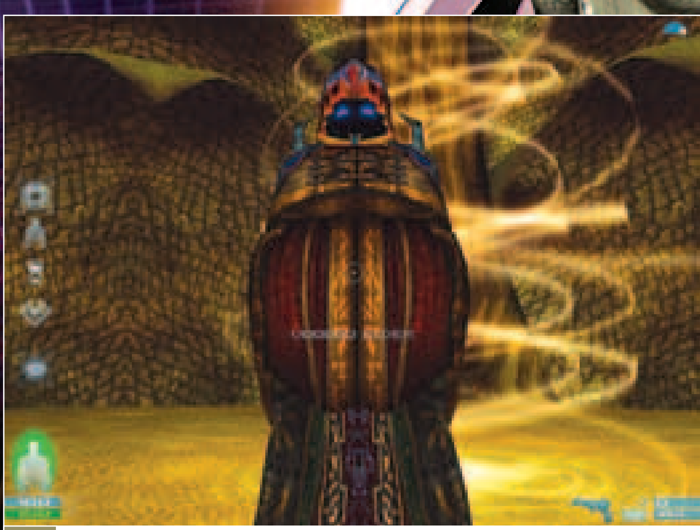
В игре нет разговорных умений. Это означает, что общение с персонажами направлено исключительно на получение информации и вовлечение игрока в происходящие на экране монитора события. В конце концов, это не хардкорная RPG, а экшн-ориентированная игра.

Задания достаточно разнообразны (разведка, шпионаж, диверсии, устранение ключевых фигур), но, так или иначе, мимо хорошей драки пройти не удастся. Вообще в игре половина очков опыта добывается в схватках, а потому иметь хорошую реакцию жизненно необходимо. Правда, если собственных силенок не хватает, в подмогу можно брать наемников, но это, согласитесь, как-то неспортивно, особенно для киберпанка.

В конечном итоге игровой процесс плотно упаковывается в 17 миссий или около 40 часов геймплея на все три сюжетные линии. Немного, но очень насыщенно!

ПРОСТО КАЧЕСТВЕННАЯ ИГРА

За кадром, к сожалению, осталось несколько важных моментов, которые можно оценить только по финальной версии: общеигровой баланс, качество русского текста и «озвучки». Хочется верить, что они будут соответствовать атмосферности и обаянию игры, которые у нее уже не отнять. «Ты знаешь, мы не создаем «убийцу» Deus Ex, мы просто хотим сделать качественную игру», – признался мне лидер проекта Вячеслав Гордеев. Почему-то этим словам я верю больше, чем некоторым громким обещаниям. А вы?



Брат Вуду, он же Galajumper, – представитель коренной расы планеты. На вид братья, конечно, страшноваты, но в душе они – белые и пушистые!



Осталось «всего» 62 противника. Правда, за каждого дают 12 очков опыта. Немного, но, с другой стороны, сто старушек – рубль!



к хорошему привыкаешь быстро



Характеристики:

Выходная мощность - 135 Вт
сабвуфер - 60 Вт
сателлиты - 5x15 Вт

Диапазон воспроизводимых частот:
35 Гц - 18 кГц

Магнитное экранирование

Деревянный корпус

Пульт дистанционного управления в комплекте



модель **JB-641**

Jetbalance
www.jetbalance.ru

Дистрибуторы:
Lizard (095) 780.3266; **Деникин** (095) 787.4999; **ELSIE** (095) 777.9779; **Citilink** (095) 744.0333

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ GLAGOL@GAMELAND.RU

«БУЛАТ» КАК ОН ЕСТЬ

За компанией «Булат» мы следим с самого ее возникновения. Едва ли найдется другой российский проект, который привлек бы столько внимания в 2003-м, как «Крид». Мы решили не ждать милостей от природы и напрямую узнать, что готовят нам «булатовцы» в нынешнем году, да и просто познакомиться поближе.

«СИ»: Начнем с представления команды. Расскажите, сколько человек в вашем коллективе, «кто есть ху», и как вы управляетесь со всеми проектами разом такой компанией?

Алексей Алексеев: Нас чуть больше 20 человек. Директор – Алексеев Алексей, заместители директора – Чигорин Александр и Виктория Алексеева (она же начальник локализационного отдела). Из числа сотрудников отмечу старожилов: Гурьева Александра (моделлер, текстуратор, аниматор), Вовченко Михаила (сценарист) и Назаренко Андрея (звукооператор). Управляемся методом ударного социалистического труда и правильным распределением ресурсов между проектами. Главный проект всегда имеет наибольший приоритет в ситуациях нехватки ресурсов. На данный момент в активной фазе разработки «Тормозилки», а «Северные Миры» и другие игры – на этапе обдумывания основных концепций, нахождения аудио/видео стилей.

«СИ»: Как вы пришли в игровую индустрию? Где учат на игроделов?

Алексей Алексеев: Если бы были такие специальные места обучения, то мы, славянские геймдеверы, уже давно заткнули бы за пояс западных. Я думаю, что в этом вопросе со мной многие согласны. С самого начала мы все учимся только на своих ошибках. Хорошо еще, что появляются замечательные ресурсы и мероприятия, которые помогают нам умнеть быстрее за счет обмена опытом с коллегами. При этом замечу, что успехи команд, в которых участвуют опытные выходцы из других компаний, изначально на порядки выше, чем у новичков.

«СИ»: Существуют ли девелоперские компании, о которых вы могли бы сказать: «Да, к этому стоит стремиться!»? Неважно, идет ли речь о бизнес-модели, о проектах или о способах продвижения их на рынок.

Алексей Алексеев: Да, существует, это компания GSC. В принципе, можно назвать и другие, но успехи только этой компании заставляют меня постоянно анализировать деятельность «Булата» и определяют стандарты, к которым мы стремимся. Даже первые проекты этой команды оказались достаточно зрелыми. Это не значит, будто мы собираемся слепо копировать чужой опыт – у нас (отцов «Булата») есть свои принципы и пренебрегать ими мы не собираемся. Просто мы хотим достигнуть не меньших успехов, хотя путь их достижения у нас свой, абсолютно не похожий. Надеемся, что следующий, «самый-самый» проект славянских разработчиков будем уже создан не в GSC, а в «Булате». У нас есть идеи, наработки, планы по реализации, но пока они не будут озвучены, а останутся внутри компании: будем подогревать мечты и строить планы.

«СИ»: Давайте поговорим о «Тормозилках». Не могу удержаться: кто придумал ТАКОЕ название для гоночной игры?!

Алексей Алексеев: Что, цепляет?! Теперь уже тяжеловато вспомнить, но, думается, это была идея дизайнера игры, Станислава Акимушкина. Мы тогда долго отменяли все варианты, нам ничего не нравилось, но как только прозвучало это название, мы сразу нашли английский вариант и разошлись в полном удовлетворении. Контраст названия и игрового драйва только повышает запоминаемость самой игры и ее названия.

«СИ»: Гонки по трубам – тема не новая. Вы не боитесь сравнений с той же Ballistics? И вообще: сравнений не боитесь?

Алексей Алексеев: Нет, не боимся, и разве это плохо? Ballistics – это отличный проект, а сравнения с хорошим проектом лучше, чем сравнения с плохими. Но, как и в истории с «Грезами», никакие сравнения не дадут повода приклеить нам ярлык клоноделов и сказать, что мы создали неоригинальную игру! Соотнесение с Ballistics – самое очевидное, но вы сами убедитесь, что оно сведется к перечислению того, что есть в «Тормозилках» и чего нет в Ballistics, а не будет простым поиском различий. Да и с другими нашими играми ситуация будет такой же. Хотя мы не претендуем на то, что богатая на фичи игра заменит всем любителям гонок их игры-фавориты, но смеем заверить любого гонщика, что посмотреть на «Тормозилки» стоит. Когда игра выйдет в свет, мы сможем вернуться к этому вопросу и уточнить все детали.

«СИ»: Кстати: кто-нибудь из вас обычный-то автомобиль водить умеет?

Алексей Алексеев: Гм! Конечно, есть такие! «Тормозилки» – это не выброс нереализованных эмоций у тех, кто не смог договориться с ДАИ (по-русски ГАИ), хотя водить машину могут немногие. Я лично не умею: пользуюсь такси, которое



щедро предоставлено нам нашими компаньонами. Что касается предпочтений в «металлических конях», то в «Булате» часто попадаются любители древних «Мустангов», красавцев «Порш» и классических «Феррари». Кстати, наш замечательный продюсер Стас Ким из компании «Новый Диск» обошел нас всех. Реализовать его влечение к монструозным «Бугатти», несомненно, гораздо более сложно, чем все наши мечтания вместе взятые.

«СИ»: Собираются ли «Тормозилки» отправиться на Запад? Есть уже охочие до национального достояния?

Алексей Алексеев: Да, уже есть. Но мы не бросаемся в объятия ко всем желающим; наш издатель ищет лучших партнеров на западном рынке. На данный момент мы не удовлетворены имеющимися результатами, но, собственно, мы ими никогда не довольны. Пресса обязательно будет информироваться службами «Нового Диска» обо всех интересных фактах, касающихся этого вопроса.

«СИ»: Некоторые компании, еще не выпустив игры, уже подумывают о продолжении проекта. Вас такие мысли еще не посещали?

Алексей Алексеев: Мы думали раньше. Теперь работаем, анализируем ошибки и недочеты. Строим планы, делаем наметки. Уже есть более-менее четкое представление, что это будет за игра, и чем она будет лучше первой части. Пока могу сказать, что более мощный драйв гарантирован. На данный момент ничего другого добавить не могу.

«СИ»: Так или иначе, до «Тормозилок 2» еще далеко, а вот до «Северных миров» – рукой подать. Пожалуй, по ним и прогуляемся. Как вы сами признались в одном из интервью, на «СМ» сильное влияние оказала серия Final Fantasy – проект плоть от плоти консольный. Не думаете серьезно вторгаться в приставочную область и делать порт?

Алексей Алексеев: Об этом думают почти все, и мы в том числе, уж очень там привлекательны цифры, тенденции. Получится ли?! Посмотрим! Касательно сроков «Северных Миров» и «Тормозилок 2», вам не кажется, что оценка до чего «рукой подать» слегка поспешна? Я вот не стал бы делать таких быстрых выводов – RPG-проект в много раз сложнее гоночного, разумеется, при одинаковых уровнях серьезности подхода к ним.

«СИ»: Какова фабула игры? Насколько линеен/разветвлен ее сюжет? Каково соотношение побочных квестов и основной лини партии?

Алексей Алексеев: Сюжет линеен в стартовой и финальной точках, основная же линия имеет ряд крупных разветвлений, связанных, в основном, с дипломатией, взаимоотношениями игрока с кланами и отношениями кланов друг с другом. Это можно как-то сравнить с сюжетом Wizardry 7 в плане работы то с Umpani, то с T'rang. Есть большое множество побочных квестов, некоторые из них «живут самостоятельно», другие же формируются в отдельные взаимосвязанные квестовые группы. Несомненно, это сделает игру интереснее и увеличит желание геймера пройти ее еще раз.

«СИ»: Самое важное: как зовут главного злодея?

Алексей Алексеев: Секрет Секретович. Не надо думать, будто основная задача состоит в том, что бы наказать этого злодея. Сюжет гораздо серьезнее, драматичнее.

«СИ»: Кстати, о злодеях. Проясните концепцию «Смертельных грез» – мы там за Луну, за Солнце или за пузатого японца?

Алексей Алексеев: В «Смертельных Грезах» нет злодея, жаждущего разрушить мир. Собственно, место, в котором происходит действие игры, уже давным-давно разрушено. Однако тысячелетнее спокойствие Мертвого мира было расстроено группой учеников-магов, пришедших сюда в поисках своего пропавшего учителя.
Общая цель привела молодых магов в Мертвый мир, но дальше их пути разделились. В месте, где правит Хаос – каждый сам за себя. Кроме того, маги узнают, что тело разрушенного мира, а точнее, его сердце, все еще скрывает огромную силу. Поиски учителя постепенно превращаются в борьбу за власть над этой силой. Победитель найдет в сердце Мертвого мира того, кого он искал. Но эта встреча не будет радостной. Учитель и ученик в равной мере жаждут заполучить власть над остатками силы целого мира, и это делает их врагами. Предстоит последняя битва.
Так жажда власти и силы разрушает дружбу и уважение между людьми.

«СИ»: Время, конечно, покажет, но как вы сами оцениваете собственные профессиональные перспективы и развитие бизнеса?

Алексей Алексеев: Только положительно и оптимистично. Мы не скрываем, что наш первый проект был не очень результативным, но компания не закрылась, а, напротив, растет и крепнет. И что самое замечательное, у нас есть множество идей, которых хватит на много лет вперед. Сам по себе разработчик не может чувствовать себя особо уверенно, ему нужен хороший издатель, с которым он сможет работать, что называется «такт в такт». У нас такой издатель есть. «Новый Диск» возлагает на нас большие надежды. Мы возлагаем не меньшие надежды на него.

«СИ»: Ну и напоследок, пара напутствий для читателей журнала – куда ж без этого?!

Алексей Алексеев: Читателям, геймерам, хочу пожелать поменьше лагов, побольше FPS и сюжетов поглубже. А в качестве напутствия хочется посоветовать читателям подумать о трудовом будущем в нашей индустрии. И молодые, и не очень молодые компании очень нуждаются в талантах всех направлений. Удачи! ■







■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: strategy/RPG ■ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
■ РАЗРАБОТЧИК: Xbow Software ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
■ ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2004 года

http://www.starwolves.ru

ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ

ВОЛШЕБНАЯ КАТАПУЛЬТА

Пересмотрев свои взгляды на многочисленные космические симуляторы, разработчики «Звездных волков» ввели в игру ряд интересных нововведений. Одним из них является невозможность гибели главного героя игры. Это совсем не значит, что он, подобно знаменитому Горцу, будет постоянно возрождаться после битвы, но убить его все же никак не получится. Просто после очередного неудачного сражения капсула с персонажем подбирается материнским кораблем, на котором ваш подопечный может снова забраться в звездолет и отправиться в бой. Провал миссии наступает только в одном случае – уничтожении основной базы.

ПЕТР ГОЛОВИН
petr@gameland.ru

Холодный неприветливый космос вновь открывает перед нами свои бескрайние черные просторы. Мириады ярких звезд щедро дарят свет всем искателям приключений, отчаянно пытающимся изменить свою судьбу среди бессчетного количества галактик и млечных путей. Многие смельчаки пытались выжить в этом ледяном мире, но только единицы смогли найти свое истинное предназначение и стать настоящими героями. О них сложили легенды и назвали звездными волками.

Именно о таких героях и повествует новая игра с одноименным названием, разрабатываемая студией Xbow Software. Возможно, при беглом взгляде на скриншоты у многих из вас неминуемо возникнет ощущение дежа вю. Поражающие грандиозностью космические пейзажи и флотилии межпланетных кораблей заставляют вспомнить время, проведенное за Homeworld, Wing Commander или Homeplanet. Но, поверьте, подобные чувства может вызвать только визуальная сторона «Звездных волков». Многие составляющие игры не имеют прямых аналогов с вышеуказанными (а также неуказанными) проектами, и поэтому мы воздержимся от каких-либо сравнений, тем более что в данном случае это совершенно не помешает вам, уважаемые читатели, понять и оценить всю неординарность и оригинальность творения Xbow.

ПОСЛЕДНИЕ ГЕРОИ

Главный персонаж «Звездных волков» – одинокий торговец, мстящий пиратам, имевшим неосторожность однажды сбить его истребитель. Как и полагается настоящему безрассудному герою, он с ходу окунулся в водоворот стремительных событий, за развитием которых вам и предстоит наблюдать (а также непосредственно в них участвовать) во время прохождения. Но действовать в одиночку все же не удастся, и по ходу игры к главному космическому волку присоединятся еще пять ищущих свою судьбу путешественников. Сюжет нелинеен, и поэтому многие ситуации, складывающиеся во время приключений, зачастую имеют несколько вариантов решения. Например, вы легко можете проигнорировать просьбу терпящего бедствие транспортного корабля о помощи или напасть на патруль, сопровождающий ценный груз, крупно разозлив владельца перевозимого товара и нажив тем самым множество новых врагов. Результат того или иного действия приведет к одному из двух возможных вариантов финала игры, о которых пока, к сожалению, ничего не известно.

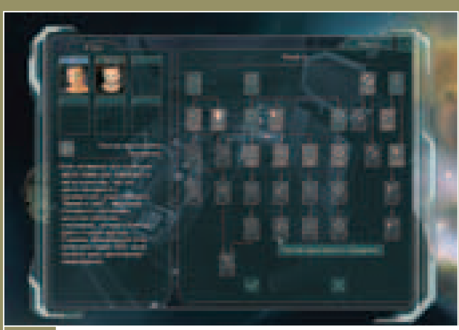
РАЗВИВАЕМ И УЛУЧШАЕМ

Геймплей «Звездных волков» представляет собой оригинальную смесь ролевой игры и тактической стратегии. Каждый из шести героев имеет весьма разветвленную систему боевых навыков, которые нужно и должно развивать, ибо все они так или иначе влияют на прохождение и помогают в бою. Некоторые способности могут применяться только одним персонажем, тогда как другие (например, повышение меткости стрельбы) пригодятся и остальным

КТО ЕСТЬ КТО

НЕМНОГО О РАСАХ

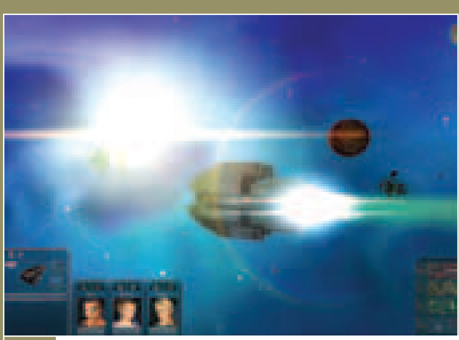
Все основные перипетии и повороты игрового сюжета пока держатся в секрете, и раскрывать их до выхода финальной версии сценаристы Xbow Software, разумеется, не собираются. Однако уже сейчас известно, что в «Звездных волках» будет три взаимодействующих стороны: вездесущие люди, некие разумные машины и одна загадочная инопланетная цивилизация, представители которой появятся ближе к окончанию игры.



Так выглядит система развития боевых и тактических навыков персонажей.



Огромные неповоротливые корабли, медленно передвигающиеся в безвоздушном пространстве, – непременный атрибут всех игр на космическую тематику. Не позавидуешь тем, кто встанет у них на пути.



Отличная графика – одна из замечательных особенностей «Звездных волков».

членам команды. Сами космические сражения не сравнятся с масштабными баталиями Homeworld, и поэтому большое значение во время столкновений с врагами имеет не количество звездных фрегатов (которых может быть только шесть – по числу героев), а экипировка и снаряжение ваших кораблей и умение проводить грамотные маневры среди превосходящих сил противника. Полученные от выполнения заданий деньги лучше всего потратить на приобретение разнообразного оружия, боеприпасов и оборудование истребителей многочисленными полезными апгрейдами. Одним из самых интересных моментов игры является возможность подбирать оставшиеся после уничтожения неприятелей предметы, которые можно не только использовать самому, но и выгодно продавать местным торговцам. Ну а если повезет и вашим пленником станет неудачно катапультировавшийся пилот вражеского корабля, то, сдав его властям, вы всегда в праве рассчитывать на солидное вознаграждение.

ВРАГ ПО ЛЕВОМУ БОРТУ

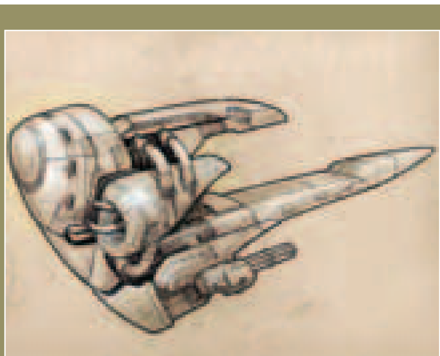
ОРУЖИЕ К БОЮ

Графика игры оставляет исключительно положительные впечатления. Во время недолгого знакомства со «Звездными волками» в офисе «1С» вашему покорному слуге удалось убедиться в этом лично. Особенно запомнились стационарные пушки кораблей, которые не просто производят серию выстрелов по врагу, а поворачиваются и следуют за указанным звездолетом, постоянно перенаправляя свой огонь в зависимости от его положения.

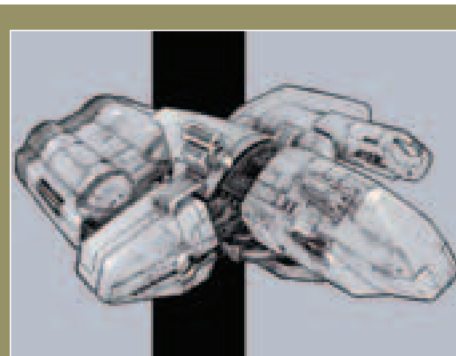
Визуальная сторона «Волков» уже была упомянута в начале статьи, и, поверьте, описывать все ее прелести не имеет никакого смысла. Представленные скриншоты красноречивее любых слов свидетельствуют о красоте игры и ее несомненном сходстве с многочисленными космическими стратегиями и симуляторами, так любимыми игроками. Великолепные пейзажи, отличные спецэффекты и замечательные модели космической техники – здесь есть все, что необходимо для создания эффекта полного погружения в пучины ледяного космоса. Непременное для таких игр масштабирование карты позволяет разглядеть мельчайшие детали обшивки звездных фрегатов, а также оценить размер и мощность вооружения вражеских кораблей, что, несомненно, очень полезно перед предстоящей битвой. Пока творение разработчиков из Xbow Software выглядит очень неплохо. «Звездные волки» – весьма перспективный и привлекательный проект. В нем можно найти довольно много нововведений и необычных игровых ходов, благодаря которым игра, несомненно, обретет поклонников, желающих попробовать себя в увлекательной и опасной роли покорителей безбрежного космоса. ■













Хорошо вооруженные фрегаты легко расправляются с сильным противником, оставляя после него только красочный взрыв и множество обломков, разлетающихся по всему космосу.



При наличии энной суммы денег истребитель можно оснастить мощным оружием.



Организация звеньев дает кораблям дополнительное преимущество в сражении.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** TBS/RPG/adventure ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** DVS ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** ноябрь 2004

http://www.dvshome.com

ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН (ACCESSION TO THE THRONE)

КРАСАВИЦА СПАСЕТ МИР?

Быть могучим воином или талантливым магом? Побеждать силой или умом? Пока вы гадаете, я выбираю другую, гораздо более страшную силу – красоту. В самом деле, почему бы и нет? Почему герой должен быть обязательно мужчиной? Да, у нас уже были Лара Крофт и Кейт Арчер, но они не водили в бой толпы народа. Только не напоминайте мне о печальном зрелище HoMM IV! Здесь все будет по-другому, я верю. Дело в том, что вариант главного героя-женщины разработчиками обдумывается (даже модель существует, см. скриншот), однако окончательное решение еще не принято. Я лично голосую за: красота – это страшная сила!

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Когда вы последний раз проверяли подземелья родового замка на предмет шпионов-лазутчиков? Все забываете? А зря. Они давно и прочно там обосновались, судя по тому, как быстро вражеские войска захватили вашу неприступную крепость.

Вы, один из влиятельнейших и грозных правителей королевской крови, вынуждены в одиночку оборонять свою спальню от орды невыспавшихся орков. Вы отбиваетесь. Тем не менее, даже ваша сила не может противостоять атаке дракона. Вы уже готовитесь с честью принять смерть, но вам не дают – последний из придворных магов, умирая, распыляет ваше тело на тысячи мельчайших частиц, и вы исчезаете.

Игра, между тем, только начинается: очнувшись в неизвестном месте и потеряв всю силу, вы вынуждены заново начинать «Восхождение на трон».

ЭТОТ МИР ОСЛЕПИТЕЛЬНО НОВЫЙ

После телепортации вам необходимо выбрать, кем стать. Вариантов два – магом (не сможет в дальнейшем нанимать самые сильные войска) или воином (не сможет использовать особо мощные заклинания). Разработчики задумываются над введением третьего класса персонажа, но опасаются нарушения игрового баланса.

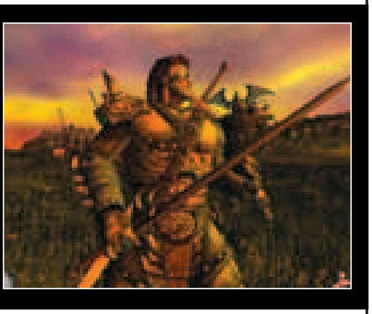
Голый и босой (в рамках приличия) герой, которому от королевского происхождения достается только пронзительно-серебристое свечение глаз (словно он диапроектор проглотил), оказывается в огромном трехмерном мире и волен бежать куда угодно, тем более что границы видимого мира отодвинуты на значительное расстояние. Никакого тумана, разве что одни холмы могут скрыть от вас другие.

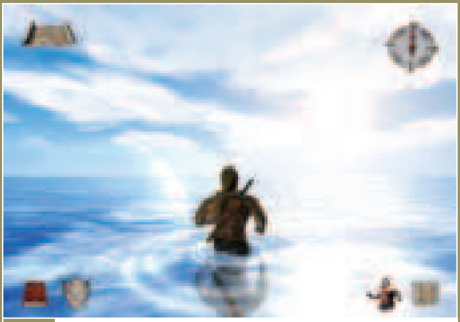
На пространствах игры вольно расположились 3 континента с водным сообщением между ними, а на каждом – 7 удельных княжеств. В княжестве обязательно присутствуют город и замок, как правило, в отдалении друг от друга. И местный князь, разумеется. Гуляй – не хочу, хоть днем, хоть ночью. Пурга, гроза и прочие экстремальные метеоусловия вам не грозят – создавать их в игре не планируется. Зато по небу плывут облака, а над цветами порхают бабочки. Ландшафты обещают быть разнообразными – равнинными, лесистыми, гористыми, а пейзажи – цветущими и сочными, либо выжженными войной.

А ВМЕСТО СЕРДЦА ПЛАМЕННЫЙ МОТОР

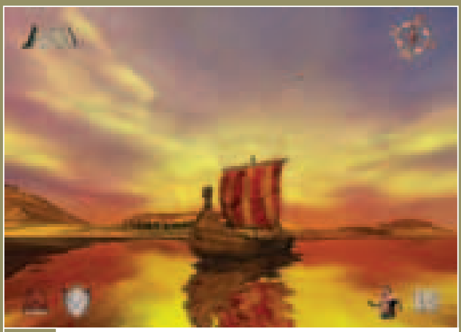
ВИДИМО, ПОЭТОМУ У ГЛАВГЕРОЯ СВЕТЯТСЯ ГЛАЗА

Под наше руководство попадает весьма колоритная личность. Представитель королевского рода, некогда правившего процветающими землями под названием Эдем, картинно разорванный на атомы еще во вступительном ролике, а затем собранный, покрытый таинственными узорами рун, со светящимися глазами и туманными перспективами. Иногда он, видимо, для скрытности, носит маски, забывая о том, что как раз глаза-то маски и оставляют открытыми.





Предел передвижений героя. Рожденный сражаться плавать не станет. Не судьба.



Таким образом вы будете перемещаться между тремя игровыми континентами.



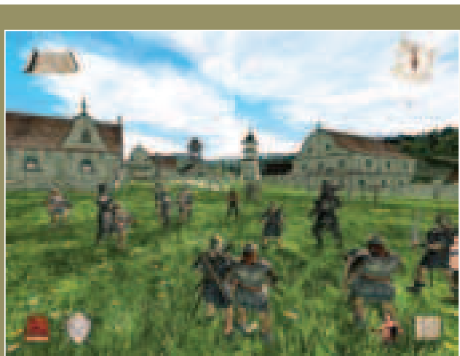
Оцените масштабы битвы – это еще не предел. Разработчики гуманно убрали зеленые Health bar на время смены хода, но при желании вы вполне можете поинтересоваться здоровьем своих подопечных.

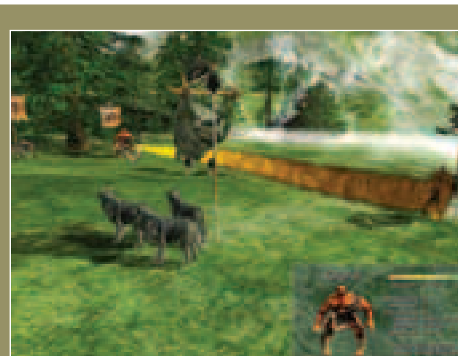
Однако погулять вам не дадут местные охотники за головами (или за более питательными частями тела). Зомби, гоблины, волки, тролли, огры, праздношатающиеся войсковые артели – всем есть дело до вашей жизни. С князьями можно договориться – в игре присутствуют зачатки дипломатии.
Но, если же договориться не удалось...

ШАХ ТЕБЕ, ШАХ!

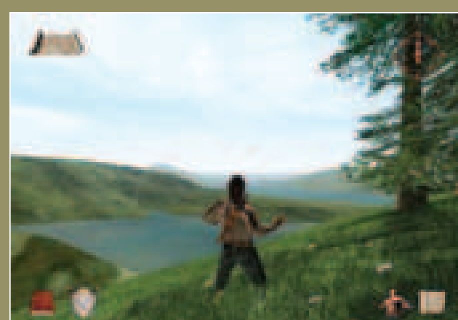
Как только вы натыкаетесь на врага – тотчас место вашей стычки окружает полупрозрачная переливчатая стена. Это означает, что из режима реального времени игра перешла в режим походовый. Сам процесс сражения несколько напоминает Heroes of Might and Magic, однако имеются и существенные отличия.
Прежде всего, бой идет на той же карте, в том же месте, где вы столкнулись с противником, – никакого специального поля брани не предусмотрено. Если это нелишенная растительности равнина – значит, будете драться на плоском пространстве. Но можно повоевать в городах и, самое главное, захватить и подчинить себе замки (они, как и в «Героях», будут приносить вам доход и новых солдат).
Если вы захотите сбежать, вам придется тратить ходы на дорогу до призрачной стенки. Если вы перейдете ее еще живым, будет считаться, что вы «смылись». Суть маневра в том, что не только герой может участвовать в битве. Он может нанимать себе помощников – максимум 10 отрядов по 16 однотипных воинов в каждом. Чтобы в случае бегства после битвы кто-нибудь остался с героем, необходимо завести своих подопечных за стеночку первыми. А расстояние до границы напрямую зависит от количества сражающихся.
Каждый воин реально представлен на карте, хотя управление осуществляется поотрядно. В одном отряде, как уже говорилось, может быть до 16 воинов – если он состоит из самых слабых юнитов. Сильных существ будет гораздо меньше – так, драконов может быть только два. Отряд может набираться опыта и менять свою силу. Это зависит от сложного сочетания класса персонажа и класса юнита.
Некоторые существа будут способны использовать магию в битве. Остальной набор действий, включая обстрел из луков (типы действий зависят от разновидности существ), также присутствует.
Герой тоже принимает участие в битве в виде отдельного юнита и ходит в общей очереди. Порядок хода зависит от класса и скорости отряда. Один отряд за один ход может совершить... правильно, только одно действие.
В перерывах между действиями войск можно поменять положение камеры, чтобы любоваться баталиями из любой понравившейся вам точки. Между битвами вам этого не разрешат – камера привязана к главгерою и самое большее, что позволяется, посмотреть на него с разных сторон. Выглядит это забавно, особенно когда за ним следует большое количество наемников: у всех

ИГРА ДЕЛАЕТСЯ С УПОРОМ НА СТРАТЕГИЧЕСКУЮ СОСТАВЛЯЮЩУЮ, НО И МЕЖДУ БИТВАМИ ВАМ РАССЛАБЛЯТЬСЯ НЕ ДАДУТ – ОБЕСПЕЧАТ ДОЛЮ RPG-РАЗВЛЕЧЕНИЙ.

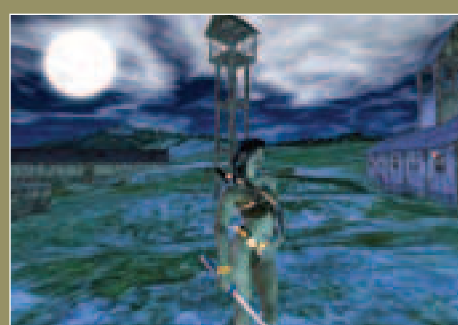





Где пресловутая полупрозрачная стенка? Почему не начинается битва? Что? Неужели все эти войска – МОИ? Ничего себе! Да кто ж я такой на самом деле? Ох, простите, забыл, что память я не терял.



Масштабы радуют. Прощай, неполная видимость, здравствуй, далекий горизонт!



О роли этого персонажа в жизни героя разработчики скромно молчат. А зря!

http://www.dvshome.com

КАЖДЫЙ ВОИН РЕАЛЬНО ПРЕДСТАВЛЕН НА КАРТЕ, ХОТЯ УПРАВЛЕНИЕ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ПООТРЯДНО. В ОДНОМ ОТРЯДЕ МОЖЕТ БЫТЬ ДО 16 ВОИНОВ.





скорость разная, поэтому войско растягивается в длинную колонну, хвост которой теряется вне досягаемости камеры, а самые быстрые то и дело норовят обогнать его. В бою же вы можете загнать камеру куда угодно – в рамках прозрачной стены, разумеется.

Сражения выглядят зрелищно с поправкой на то, что нет всеобщего «рубилова», но несколько смущает ярко-зеленая полоска жизни над головой у каждого вояки. Однако без нее в драке не обойтись, так что будем считать, что это магия такая. Кроме нее в игре присутствует классические заклинания стихий (воды, земли и проч.), которую герой вправе применять в драке независимо от того, является он магом или нет. Книга волшебных заклинаний пережила вместе с хозяином все трудности аннигиляции и сборки заново, и, несмотря на то, что в начале игры в ней будут только пустые страницы, по мере своих слабых сил она вам поможет.

ПОСЛЕ СРАЖЕНИЯ

Как вы уже, наверное, догадались, игра делается с упором на стратегическую составляющую. Однако и между битвами играющему расслабляться не стоит, да и не дадут. Паузы заполняются смесью RPG/Adventure. Правда, развлечься с настройкой параметров персонажа нельзя – предполагается, что развитие будет происходить автоматически, в зависимости от выбранного класса. Игроку предложат заняться выполнением подквестов вида «помоги слабому пробраться из пункта А в пункт В», «найди в глуши важного персонажа», «очисти территорию от монстров». Также можно будет посвятить время добыванию сюжетно значимых предметов и общению с NPC, среди которых тоже попадаются особы, играющие важную роль в развитии сюжетной линии.

Дабы герой не ползал по карте бесприютным муравьем, в игру введены порталы (в городах и замках), а также порталы-заклинания. По городским порталам, кроме того, очень удобно ориентироваться – их свет, устремленный далеко в небо, не даст вам пройти мимо города, скрытого от глаз живописным пейзажем.

Можно воспользоваться и глобальной картой – выбрать точку, и герой быстро окажется в ней (игровое время автоматически прокрутится), однако это работает только для уже посещенных областей.

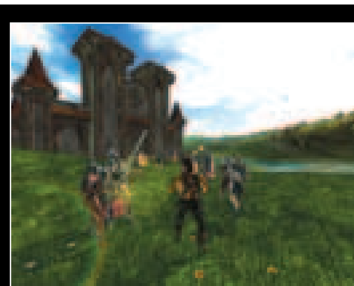
ВНЕ ИГРЫ

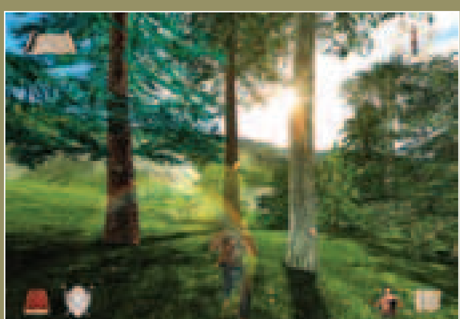
Со стороны игровой мир выглядит интересно и живописно, хотя краскам немного не хватает сочности. Пока он заселен мало, но оформление – лишь вопрос времени. Сюжет на словах выглядит достаточно незамысловато, однако о нем трудно говорить сейчас, пока он еще не существует в окончательной версии. Судя по тому, что уже сделано, над проектом работают люди увлеченные, и можно надеяться на достойную реализацию как этого, так и других аспектов игры. Конечно, «глубинная» и «проникновенная» RPG из проекта не получится, да и разработчики не планируют, но вот увлекательный процесс пошаговой стратегии развернется, надо полагать, в полную силу. Так что всем любителям походовых драк пора точить топор и делать зарубку в календаре. ■

ИНТЕРФЕЙС, А ИНТЕРФЕЙС! Я ТЕБЯ ...

НАРУШАТЬ КРАСОТУ ЛАНДШАФТА ОКОШКАМИ МЕНЮ НЕ ПЛАНИРУЕТСЯ

Разработчики постарались максимально избавить игрока от необходимости постоянно смотреть на красивые, но абсолютно статичные окошки с полезной информацией, закрывающие обзор. Несколько иконок по углам, по необходимости разворачивающихся в карту, магическую книгу, статистику героя и прочие полезные в путешествии предметы и сведения, не смогут заслонить ни одной существенной детали пейзажа. Да здравствует ощущение присутствия!





Эта красота планируется в игре дважды за игровой день – на восходе и на закате.



Та самая полупрозрачная стена. Хочешь победить – не заступай за нее!



Несмотря на отсутствие в игре дождей, ураганов и прочих погодных условий не стоит жаловаться, когда перед тобой – такое небо. Похоже, эту мысль разделяет не только главгерой, но и его войска.

■ **ПЛАТФОРМА:** GameCube ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

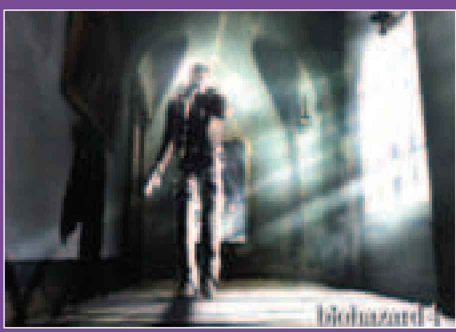
http://www.capcom-europe.com

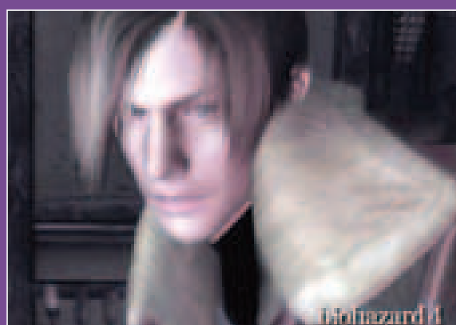


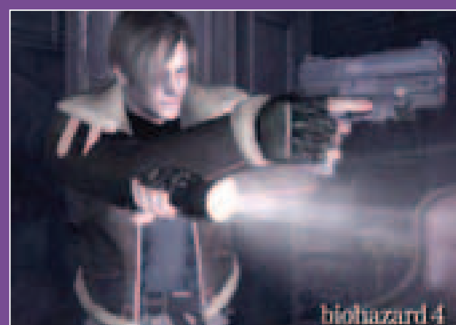
Поклонники Resident Evil подметили, что герой четвертой части смахивает на Скволла из Final Fantasy VIII, оказавшегося каким-то чудом в мире Silent Hill.



Скриншотов с южноамериканской природой Capcom пока общественности не продемонстрировала. Видимо, приберегает для выставки E3 2004.







RESIDENT EVIL 4

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Выставка E3 этого года во многом определит дальнейшую судьбу Capcom. Компания разделила судьбу Sega – аркадные релизы приносят доход, в то время как игры для консолей проваливаются. Как по причине того, что вышли «не на той платформе», так и из-за не вполне удовлетворительного качества. Свежая часть Resident Evil – один из немногих проектов, релиза которых геймеры ждут с нетерпением, гадая, для какой же платформы он все-таки готовится.

Платформа – все та же, GameCube. И только. Ни о каких версиях для PS2 (и, тем более, PC) речь пока не идет. Зато концепция игры, судя по всему, подверглась серьезным изменениям по сравнению с предыдущими играми серии. Фанаты Resident Evil, возможно, будут разгневаны, но корпорации Umbrella и зомби в игре не будет вовсе. События четвертой части будут происходить в наше время, в 2004 году. Главный герой, Леон, назначен телохранителем дочери президента, однако... Та оказывается похищенной, и поиски ее приводят в южноамериканскую деревушку, жители которой ведут себя, скажем так, неадекватно. Это касается их целей (зачем-то хотят убить главного героя), но никак не работы искусственного интеллекта и анимации движений. Враги умеют заманивать в ловушки ложным отступлением и ловко пользуются различными видами оружия (в основном – колюще-режущего).

Серьезно расширены и возможности главного героя, притом, что управление осталось неизменным (!) со времен аж первой части – за это сериал всегда и критиковали. Леон умеет одинаково эффективно стрелять из пистолета и снайперской винтовки, причем пули здесь могут отбивать брошенные в вас предметы. Специальная кнопка выделена под взаимодействие с объектами окружающего мира (например, можно будет подвигать ящики).

Продюсер проекта, Хироси Сибата (сменивший на этом посту самую яркую звезду компании, Синдзи Миками) заявляет, что в Resident Evil 4 многие досадные ограничения старых частей серии будут сняты, в первую очередь – за счет абсолютно нового мощного графического движка, с полностью трехмерными моделями и задними планами. Внешне это проявляется и в том, что местами игра напоминает FPS (камера будет располагаться сзади от героя, но так, чтобы он находился в левом углу экрана), при этом предусмотрен специальный режим от первого лица. Не будет ни визитной карточки серии – медленно открывающихся дверей , ни CG-роликов (только сцены на игровом движке). Зато обещают локации, где бродить придется в полной темноте, ориентируясь исключительно на блики лунного света.

Пока все еще не вполне понятно, каким будет новый RE, но заинтриговать прессу разработчики смогли. ■

GAMECUBE ПУГАЕТ

На консоли от Nintendo вышли все игры серии Resident Evil. На удивление продвинутый римейк самой первой части, слегка обновленные вторая и третья, особая версия Resident Evil Code: Veronica и, наконец, эксклюзив – Resident Evil 0. Выиграла от этого скорее Nintendo, чем Capcom.

СТРАННОСТИ НОВОГО «РЕЗИДЕНТА»

ТЕХНОЛОГИИ НЕ СТОЯТ НА МЕСТЕ

По информации журнала Game Informer, в новом Resident Evil будет использоваться исключительно режим widescreen (пропорции – 16:9). Если же играть на обычном телевизоре, то слева и справа будут черные полосы. Завидовать владельцам мощной бытовой техники придется и по другой причине – поддерживаться будет режим progressive scan. Можно не сомневаться и в наличии трехмерного звука в формате Dolby Pro Logic II. Все это, видимо, призвано продемонстрировать, что игра окажется не менее зрелищной, чем современный голливудский боевик.

Как заказать логотип, картинку или мелодию

1. Напишите SMS-сообщение с кодом логотипа, картинки или мелодии, которую Вы хотите получить, например **SI 1234567**

2. Отправьте SMS-сообщение на номер:
000700 - если Вы абонент МегаФон (ОАО Sonic Duo)
8181 - если Вы абонент Билайн (ОАО "Вымпелком")
8181 - если Вы абонент МТС (Telecom XXI), только в Санкт-Петербурге

3. Заказанный Вами логотип, картинка или мелодия будет выслан на Ваш мобильный телефон.

Стоимость мелодии составляет **$0.85** (без учета налогов) и будет включена в Ваш счет за услуги мобильной связи. Учитывается каждое отправленное Вами сообщение. Услуги предоставляются для абонентов "МегаФон" Москва и "Билайн" Москва.

Список городов для "Билайн": Москва, Брянск, Владимир, Иваново, Калуга, Кострома, Рязань, Смоленск, Тверь, Тула, Ярославль, Белгород, Воронеж, Курск, Липецк, Орел.

СОВМЕСТИМОСТЬ ЛОГОТИПОВ
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5100, 5110, 5210, 5510, 6100, 5510, 6100, 6110, 6130, 6150, 6210, 6220, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6800, 7210, 7250, 7650, 8210, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 9110, 9110i, 9210, 9210i.
Samsung: N600/620, T100, A400

СОВМЕСТИМОСТЬ КАРТИНОК
Nokia: 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3610, 3650, 5210, 6210, 6310, 6310i, 6510, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8850, 8855, 8890, 8910, 9210i.
Samsung: C100, P400, A400, N620, S100, S300, T100, T400, T500

СОВМЕСТИМОСТЬ МЕЛОДИЙ
Nokia: 3210, 3310, 3330, 3410, 3510, 3510i, 3530, 3585, 3610, 3650, 5100, 5210, 5510, 61XX, 6210, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 6800, 7210, 7250, 7650, 82x0, 8310, 8810, 8850, 8855, 8890, 8910, 8910i, 9110, 9110i, 9210, 9210i
Samsung: A400, S100, T100, T400, T500, V200

По всем вопросам обращаться по e-mail: **sales@smxit.ru**.



Powered by smxit

NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW NEW

Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель	Код мелодии	Название мелодии	Исполнитель
SI 31597	Bring Me To Life	Evanescence	SI 60099	Jenny From The Block	Jennifer Lopez
SI 8487	Brown Eyed Girl	Van Morrison	SI 60170	Lady Marmalade	Christina Aguilera
SI 60197	Calling	Geri Halliwell	SI 60147	Мое сердце	Сплин
SI 60127	Ex-Girlfriend	No Doubt	SI 60081	Who Let The Dogs Out	Baha Men
SI 60145	Филини	Сплин	SI 75049	People Are Strange	The Doors
SI 75064	Whenever, Wherever	Shakira	SI 60191	Pink Panther Theme	Henry Mancini
SI 60122	Fraggle Rock	The Muppets	SI 31953	Под испанским небом	Ariana
SI 60087	Go Let It Out	Oasis	SI 60143	Полковник	Би-2
SI 60203	Head Over Feet	Alanis Morissette	SI 60148	Попытка №5	ВиаГра
SI 60139	Hey Baby	No Doubt	SI 60144	Серебро	Би-2
SI 60098	I Am Mine	Pearl Jam	SI 60128	She's The One	Robbie Williams
SI 60204	Ironic	Alanis Morissette	SI 60166	Strangers in the night	Frank Sinatra

Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа	Логотип	Код логотипа
	SI 77000		SI 77022		SI 77044
	SI 77001		SI 77023		SI 77046
	SI 77002		SI 77024		SI 77047
	SI 77003		SI 77025		SI 77048
	SI 77004		SI 77026		SI 77049
	SI 77005		SI 77027		SI 77050
	SI 77006		SI 77028		SI 77051
	SI 77007		SI 77029		SI 77052
	SI 77008		SI 77030		SI 77053
	SI 77009		SI 77031		SI 77054
	SI 77010		SI 77032		SI 77057
	SI 77011		SI 77033		SI 77058
	SI 77012		SI 77034		SI 77059
	SI 77013		SI 77035		SI 77060
	SI 77014		SI 77036		SI 77075
	SI 77015		SI 77037		SI 77076
	SI 77017		SI 77038		SI 77077
	SI 77018		SI 77042		SI 77078
	SI 77020		SI 77043		SI 77093
	SI 77021		SI 77088		SI 77094
	SI 74048		SI 77089		SI 77095
	SI 77086		SI 77091		SI 77096
	SI 77087		SI 77092	NEW	SI 77084
NEW	SI 77079	NEW	SI 40061	NEW	SI 77083
NEW	SI 77080	NEW	SI 77081		
NEW	SI 40058	NEW	SI 77082		

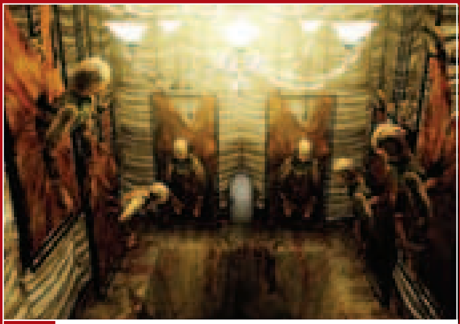
Картинки

SI 76000	SI 76023	SI 76044	SI 76067
SI 76001	SI 76024	SI 76045	SI 76068
SI 76002	SI 76025	SI 76046	SI 76069
SI 76003	SI 76026	SI 76047	SI 76070
SI 76004	SI 76027	SI 76048	SI 76071
SI 76072	SI 76028	SI 76049	SI 76073
SI 76006	SI 76029	SI 76050	SI 76074
SI 76007	SI 76030	SI 76051	SI 76075
SI 76008	SI 76031	SI 76052	SI 76076
SI 76009	SI 76032	SI 76053	SI 76077
SI 76010	SI 76033	SI 76016	SI 76078
SI 76011	SI 76034	SI 76056	SI 76079
SI 76012	SI 76035	SI 76057	SI 76080
SI 76013	SI 76036	SI 76058	SI 76081
SI 76014	SI 76037	SI 76059	SI 76082
SI 76015	SI 76038	SI 76060	SI 76083
SI 76017	SI 76039	SI 76061	SI 76084
SI 76018	SI 76040	SI 76062	SI 76085
SI 76019	SI 76041	SI 76063	SI 76086
SI 76020	SI 76042	SI 76064	SI 76087
SI 76021	SI 76043	SI 76065	SI 76066
NEW SI 76096	NEW SI 76091	NEW SI 76099	NEW SI 76101
NEW SI 76097	NEW SI 76098	NEW SI 76100	NEW SI 76102
NEW SI 76103	NEW SI 76104		

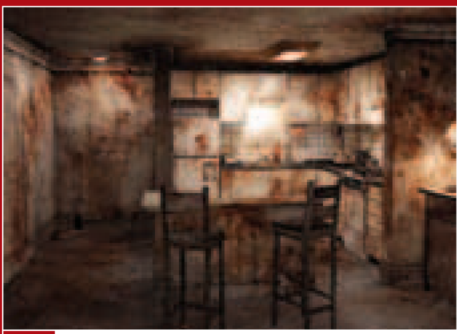
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action/adventure ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Konami
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Konami TYO ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года (США)

http://www.konami.com/



Куда ведет провал в полу, мы узнаем не раньше осени. Хотя нет. Узнаем на E3 и расскажем вам.



Так и видятся перекореженные чудовища, регулярно меняющие здесь лампочки…



SILENT HILL 4: THE ROOM

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

Если вы просыпаетесь и обнаруживаете, что заперты в собственной квартире, утро нельзя назвать добрым. Когда через пять дней вашего невольного затворничества в ванной комнате вдруг образуется портал, вам ничего не остается, кроме как отправиться выяснять, куда же он ведет… и открытия вряд ли будут чудными.

Акира Ямаока, бессменный автор тревожных саундтреков всех частей Silent Hill, теперь вполне заслуженно занимает должность еще и главного продюсера сериала. На первом публичном показе проекта The Room в Сан-Франциско он сразу же заявил, что его подопечные опровергнут выражение «мой дом – моя крепость», полностью дискредитируя понятие дома как укрытия, убежища, защиты от опасностей мира. Тема низвержения одной из ключевых жизненных основ (собственный дом – безопасная зона), помноженная на боязнь закрытых пространств, – вот тематические нотки четвертой Silent Hill. Чтобы усилить атмосферу клаустрофобии, разработчики приняли решение применять в квартире Гарри Таунсенда (Harry Townsend, так зовут главного героя) только вид от первого лица, в то время как панорамы от третьего лица будут использоваться для изображения гротескных миров, открывающихся во время путешествий через портал. Судя по тому, что Ямаока говорил о соотношении «50 на 50», половину игры нам придется провести, наблюдая квартиру глазами Генри – и вряд ли мы будем скучать.

НА 50% ДИНАМИЧНЕЕ!

Чтобы полностью избавить играющего от ложного ощущения безопасности и одновременно подхлестнуть динамизм действия, устранен отдельный экран выбора предметов: навигация по инвентарю и смена оружия происходит в реальном времени, без перехода в режим паузы. Загадки никуда не делись, просто в этот раз игра сконцентрирована вокруг экшн-составляющей – мы получим в свое распоряжение куда больший выбор оружия, возрастет скорость реакции героя, появится ряд новых движений. Давно пора было перетряхнуть старую геймплейную базу, и разработчики это понимают не хуже игроков. Что касается сюжета, продюсер заметил, что The Room не имеет прямой сценарной связи с остальными частями сериала: в значительной мере это автономная история, пересекающаяся с другими частями Silent Hill только когда на первый план выходит чудовищный мир кошмаров, куда затягивает Генри, – но и здесь дальше сходства некоторых локаций дело, вроде бы, не заходит. По словам Ямаоки, в The Room рекордно большое число действующих лиц. В трейлере, помимо главного

МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫЙ КОШМАР

Разговоры о том, что новый Silent Hill работает на одном движке с Metal Gear Solid 3, оказались беспочвенными. В основе The Room лежит движок третьей части, основательно перекроенный для того, чтобы использовать всю мощность Xbox, ставшей одной из стартовых платформ для игры. Обе версии – для PS2 и Xbox – будут обладать каким-то оригинальным контентом, но, скорее всего, это коснется бонусной комплектации, а не основного игрового режима. Совершенно не исключено, что впоследствии проект будет перенесен на PC – зная Konami, об этом можно говорить почти как о свершившемся факте.

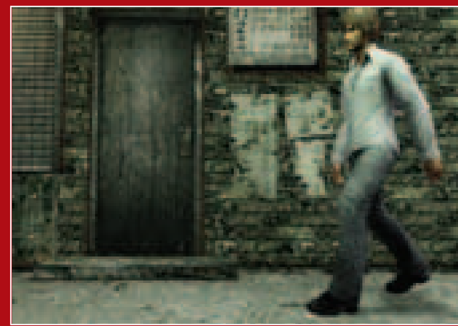
КОЛЫБЕЛЬНАЯ ТЕНЕЙ

НОТКИ УЖАСА

Общаясь с представителями специализированной прессы в Сан-Франциско, Акира Ямаока подтвердил, что уделяет много внимания написанию саундтрека игры. Судя по смахивающей на колыбельную вокальной композиции из видеоролика, музыка маэстро по-прежнему великолепна. На вопрос о том, будет ли The Room снабжен бонусным аудио-CD (как это было с третьей частью в Штатах), продюсер-композитор со смехом заметил: «Даже если Konami скажет, что им не нужен саундтрек, я его напишу – а там уж от них все зависит».







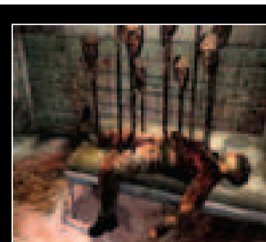
героя, мы видим безымянную пока девушку, длинноволосого молодого человека, мрачного мужчину в костюме и галстуке и маленького мальчика (Генри в детстве?), однако авторы дали понять, что ими круг действующих лиц не ограничивается. Разумеется, остаются еще и монстры – здесь фантазии демиургам Silent Hill не занимать: короткий ролик явил рекордное число омерзительных уродов – двухголовых младенцев, ползунов с переломанными суставами, обмотанных изолентой трупов, просачивающихся сквозь стены призраков, червей, потрошителей в темных плащах, пресмыкающихся подобий каких-то животных... Один взгляд на эти страшилища способен травмировать, а ведь нам придется иметь с ними дело на протяжении всей игры.

НЕКУДА БЕЖАТЬ

Судя по результатам их трудов, создатели Silent Hill постоянно консультируются с психологами, последовательно отражая в своих играх все известные человеку страхи. Уже «отработаны» боязнь одиночества и темноты, муки морального выбора и кошмары, возникающие вокруг продолжения рода. Сейчас очередь дошла до фобий, связанных с домом – наиболее безопасным местом в представлении современного горожанина. Silent Hill: The Room призвана отразить всю мнимость чувства защищенности, испытываемого нами в «родных стенах». ■

КОГДА ТЫ ОДИН В ЧЕТЫРЕХ СТЕНАХ...

...А ТЕЛЕФОННЫЙ ПРОВОД ОБОРВАН...



Поначалу нам показалось странным то, что герой не мог выбраться из своей квартиры на протяжении пяти дней, но бросив взгляд на первые скриншоты, мы были вынуждены согласиться, что Таунсенда буквально замуровали в доме: входная дверь заколочена и перетянута десятками цепей, окна забраны железными щитами и решетками – даже если бы Генри отыскал лом, он вряд ли смог бы выбраться из своей темницы наружу. В такой обстановке волей-неволей полезешь в любой портал, лишь бы он вел куда-нибудь за пределы замкнутого пространства квартиры.

THE ROOM – В ЗНАЧИТЕЛЬНОЙ МЕРЕ АВТОНОМНАЯ ИСТОРИЯ, ПЕРЕСЕКАЮЩАЯСЯ С ДРУГИМИ ЧАСТЯМИ SILENT HILL ТОЛЬКО КОГДА НА ПЕРВЫЙ ПЛАН ВЫХОДИТ ЧУДОВИЩНЫЙ МИР КОШМАРОВ, КУДА ЗАТЯГИВАЕТ ГЕНРИ.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Empire Interactive
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Bugbear Entertainment ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** не объявлена

http://www.bugbear.fi/flatout.htm





FLAT-OUT

ВЕСЕЛЕЕ ВМЕСТЕ

В игре обязательно будет реализован режим мультиплеера, по крайней мере в версиях для PC и Xbox. Последняя должна использовать на все сто возможности службы Xbox Live, включая и переговоры через микрофон и наушники. Много будет и игровых режимов, один из самых оригинальных – Last Man Standing. В нем побеждает тот участник, чья машина все еще способна передвигаться, в то время как все остальные уже превратились в груду металлолома. Пока неизвестно, сколько именно игроков будут принимать участие в сетевых баталиях одновременно, однако графический движок умеет обрабатывать не более восьми машин одновременно (из-за сложности их моделей), от этой цифры и следует отталкиваться.

КОНСТАНТИН «WREN» ГОВОРУН
wren@gameland.ru

Если внимательно проанализировать список фич современных гоночных проектов, можно сделать интересный вывод. Эволюция жанра предполагает, что теперь во всех играх должна быть на том или ином уровне реализована сложная модель повреждений.

Под «сложной» подразумевается то, что она не будет сводиться к нескольким стадиям «раздолбанности». Должно учитываться, что конкретно произошло с автомобилем.

Все вышеописанное – и есть основное достоинство Flat-Out. Если в ваш автомобиль врезались справа, то именно там и образуется вмятина. Стекла разлетаются, капот мнется, зеркала отваливаются в строгом соответствии с тем, как на самом деле произошло столкновение. Если вы врезались в бочку или деревянный забор, то они разрушаются, причем их остатки так и лежат на трассе в течение гонки и могут помешать проезду других машин.

Впечатляющие сцены столкновений обеспечиваются тем, что львиная доля полигонов была истрачена на сами машины, а также интерактивные объекты на трассе. Судя по видеороликам, задние планы достаточно бедны, хотя в финальной версии это может быть и исправлено.

Разработчики обращают внимание общественности на то, что во Flat-Out будет присутствовать и интересный сюжет. Для этого даже специально был введен режим от третьего лица, где ваш водитель бродит по гаражу, покупает запчасти, посещает бар и общается с NPC. Ничего серьезного (и скучного!), однако мотивацию геймеров сие нововведение призвано подстегнуть.

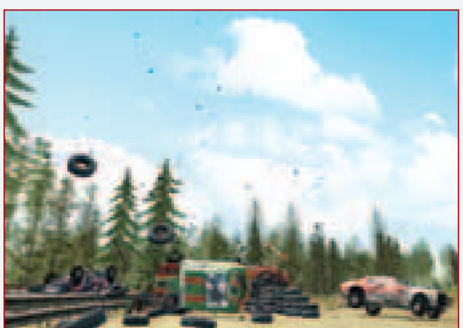
В остальном нас ожидает обычная гонка. Обещают 45 трасс с принципиально различным дизайном, кое-где можно будет выехать за пределы дороги, однако с риском разбить машину. За эффектные столкновения никаких очков начислять не будут – напротив, вы рискуете разбить свою машину. В финальной версии будет все же несколько игровых режимов, созданных специально для тех, кто любит испытывать своих железных коней на прочность. ■

ЧТО МЫ УМЕЕМ ДЕЛАТЬ?

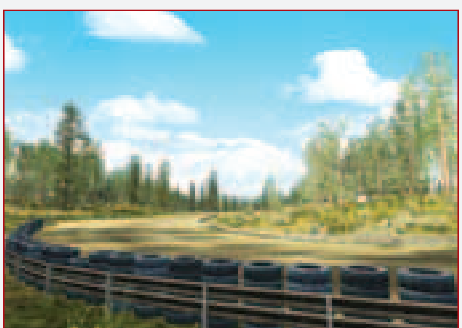
ГОРЯЧИЕ ПАРНИ ПРЕДСТАВЛЯЮТ

Предыдущим проектом Bugbear Entertainment, молодой финской команды разработчиков, была великолепная гонка Rally Trophy. Игра вышла только на PC и запомнилась уникальной физической моделью да отличным набором автомобилей (было представлено 11 классических моделей, включая Mini Cooper, Ford Escort и Cortina). Впрочем, равно как и Flat-Out, она была не слишком богата на апгрейды и настройки машин – в отличие от сериала Colin McRae Rally.

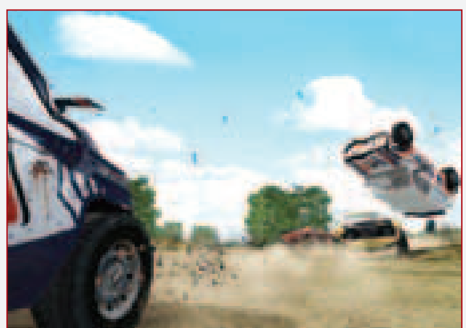




Внимание! Обнаружены неопознанные летающие объекты. Физическая модель в действии.



Местами даже задние планы соответствуют всем современным графическим стандартам.



Эффектные столкновения – главная фича игры. Хотя злоупотреблять ими не стоит – проиграете.


Sitting Ducks
ох уж эти безумные утки

ЗВЕЗДНЫХ ВОЙН ХВАТИТ НА ВСЕХ

STAR WARS: BATTLEFRONT

■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Pandemic Studios ■ **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 64 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

http://www.lucasarts.com/games/battlefront/

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Давным-давно, в далекой-далекой галактике... Battlefield 1942! Великая и могучая LucasArts действительно проявила неподдельный интерес к, вне всякого сомнения, гениальному проекту команды Digital Illusions. Контора старины Лукаса готовит свой собственный ответ на Battlefield 1942.

Star Wars Battlefront – вот та стрела, которая призвана поразить нас в самое сердце, очаровать и заставить забыть о творении Digital Illusions. Исповедуя такие непреложные истины Battlefield 1942, как сражения на обширных просторах и использование техники, Battlefront одновременно предлагает детально воспроизведенную атмосферу и антураж «Звездных Войн». Мы сможем выступить от лица одной из четырех противоборствующих сторон: Империи, Повстанцев, Армии Клонов или Армии Дроидов. Как видите, разработчики решили смешать обстановку всех пяти ныне существующих эпизодов кино-саги. Кстати, в игру будут включены кадры из Star Wars: Episode III! Армии располагают шестью видами воинов (десантник, разведчик и так далее) и солидным запасом транспортных средств. Автопарк представлен самыми яркими боевыми машинами вселенной Star Wars, в числе которых истребители X-Wing и Tie-Fighter, ходячие танки AT-ST и AT-AT, скоростные Speeder Bike и Landspeeder. Все это великолепие создается с недетским размахом: до 64 человек на карте в PC-версии и до 16 – в версиях для Xbox и PS2. Веселье, в общем, намечается нешуточное. Да к тому же весьма живописное – взгляните на скриншоты. ■



Знаменитые «лазеры» выглядят не хуже, чем в фильме.



Дворцовые площади На-Бу вновь превратились в бойню.



Травка не только красива, но еще и полезна. Пусть ее нельзя жевать, заваривать или курить, зато в ней можно прятаться!

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

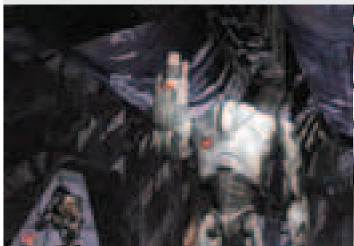
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** LucasArts
■ **РАЗРАБОТЧИК:** LucasArts ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ДАТА ВЫХОДА:** осень 2004 года

http://www.lucasarts.com/games/swrepubliccommando/

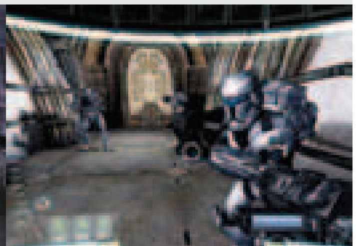
РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Наконец-то LucasArts вышла из длительного оцепенения. Давненько мы ничего не слышали о третьем эпизоде Star Wars, но вот информация пошла... Причем через игры! Сначала компания сообщила о включении видеофрагментов последней части трилогии в Star Wars Battlefront, но то оказались цветочки...

LucasArts готовит нечто большее, нечто по имени Star Wars Republic Commando. Новинка освещает события, произошедшие на грани второго и третьего эпизодов киноэпопеи. Нам обещают интересный сюжет и совершенно необычную для Star Wars игровую концепцию. В Republic Commando вы – не джедай, чья роль уже порядком опостылела, а воин республиканского спецназа. В компании доблестных сослуживцев игроку предстоит совершать диверсионные, штурмовые, разведывательные и прочие операции на различных планетах. При этом он – отнюдь не супермен, а лишь первый среди равных, глава небольшого взвода. Соответственно, успех мероприятия во многом зависит от способности приказами грамотно организовать работу подразделения. За графическую основу взят движок Unreal Tournament 2003, отсюда и основные достоинства – высокая детализация, открытые пространства, и недостатки – малая интерактивность, например. Стремление LucasArts освежить библиотеку «игр по мотивам» столь необычным проектом похвально. Однако веру в светлое будущее Republic Commando омрачает тот факт, что компания разрабатывает игру своими силами, не привлекая именитых студий. ■



С дроидами мы познакомимся, так сказать, лично.



Врываемся на счет «3». Только дверь не перепутайте!



Вы несете лишь два вида оружия. Зато агрегаты в руках солдат совмещают в себе штурмовую винтовку, снайперку и бронебойное ружье.

JUICED

■ **ПЛАТФОРМА:** Xbox, PlayStation 2, PC ■ **ЖАНР:** racing ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Acclaim ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Juiced Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** лето–осень 2004 года

http://www.acclaim.com

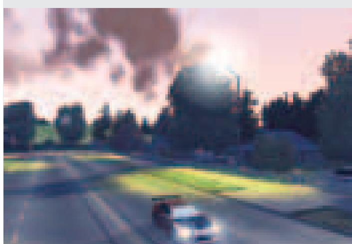
АРТЕМ ШОРОХОВ
cg@miranime.net

Нелегальные «уличные» гонки в последние пару лет приобрели такую популярность, что впору выделять их в отдельный жанр. Впрочем, это внимание нацелено на весь андеграунд в целом, будь то «уличный» баскетбол или «уличные» же бои без правил. Не стала исключением и новая гоночная игра, в которой наверняка опять зазвучат рэп, хардкор и индастриал.

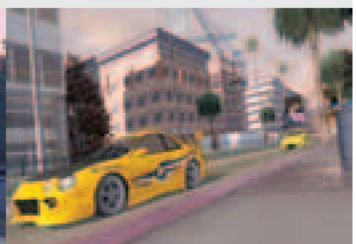
Разработчики собрали все лучшее, что было в симуляторах и аркадных гонялках, в одну аппетитную кучу. Само собой, обещаются «реалистичная физика» и «правдоподобная модель повреждений» вкупе с более чем полусотней машин пятнадцати ведущих мировых марок – это не ново. Но есть и нечто более осязаемое, например, заявленная возможность объединяться в команды, переманивать водителей, помогать коллегам наличными или запчастями – чтобы в группе не было «слабого звена» и результаты коллективных заездов не страдали из-за одного-единственного слабого участника.

Вот что говорит управляющий проекта из числа наблюдателей Acclaim Род Кузенс: «Juiced – не просто красивая гоночная игра, это яркий образчик культуры street racing. Настоящим энтузиастам мало просто крутить баранку – каждый хочет полностью персонализировать себя как гонщика во всем – от стиля вождения до наклеек на бампере».

Ну а в полной мере свою индивидуальность вы проявите в online-дуэлях, благо игра, судя по всему, будет поддерживать даже кроссплатформенные сетевые баталии. ■



Красиво. Воображение не поражает, но красиво.



Очередное подражание The Fast and the Furious.



Помимо банальных «денег» в игровом мире котируется еще и «уважение». Как именно это будет реализовано – пока загадка.

BAD BOYS II

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation2, GameCube, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Empire Interactive ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Blitz Games ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 2 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** весна 2004 года

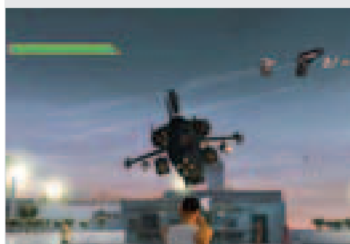
http://blitzgames.com

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

Комедийный боевик Bad Boys II с Мартином Лоуренсом и Уиллом Смитом в главных ролях успели посмотреть многие. Более того, приключения двух полицейских-раздолбаев оказались настолько популярными, что даже привлекли к себе внимание акул игрового бизнеса, которые немедленно взялись за дело.

На самом деле о проекте на данный момент известно совсем немного, хотя до выхода игры и осталось всего несколько месяцев. Разработчиками из Blitz Games обещано четкое соблюдение сюжетной линии фильма , но не исключено, что какие-то моменты в сценарии будут несколько переработаны или вовсе исключены.

В игре 14 уровней довольно внушительных размеров, каждый из которых, по словам авторов, можно пройти двумя путями, в зависимости от предпочтений геймера: вы либо уничтожите всех и вся на своем пути, либо тихонько проберетесь к намеченной цели, используя для этого всевозможные укрытия, словно какой-нибудь Солид Снейк. В распоряжение персонажей будет предоставлен весьма солидный арсенал самого разнообразного вооружения, а чтобы пользоваться всем этим богатством было максимально весело, в Blitz Games придумали свою собственную систему разрушений, которая по идее должна позволить сносить и взрывать все, что заблагорассудится. С технической точки зрения BBII пока вызывает некоторые опасения – модели персонажей явно не могут похвастаться высокой детализацией, да и текстуры выглядят довольно примитивно. Возможно, к моменту запуска игры будут исправлены. ■



Перестрелка с вертолетом – визитная карточка жанра.



Сидя за ящиком, ждем удобного момента для контратаки.



Боссы в игре отличаются хорошим качеством экипировки и недетской злобностью. Пулемет против пистолета – не слишком равная борьба.

CRASHDAY

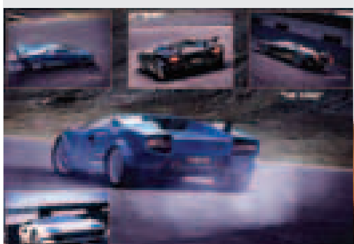
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** racing ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый диск» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Moon Byte Studios ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Moon Byte Studios ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** III квартал 2004 года

http://www.crashday-game.de/

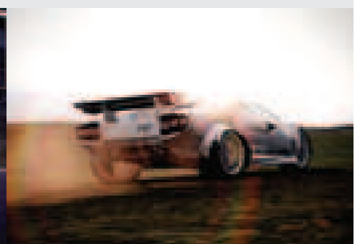
РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

После того как некогда великий Carmageddon постепенно измельчал и сошел на нет, в среде бесшабашных, сумасшедших гонок наступило затишье, если не сказать – суровый кризис. Конечно, был GTA III, но то скорее экшн, чем гонка. Был ряд проектов помельче, однако до истинной «Кармы» им, как до Луны пешком.

Мы уж и мечтать перестали, а тут, гляди-ка, забрезжила надежда. Новичок назвался Crashday и не стесняясь заявил, что продолжит традиции Carmageddon. Вот так, открытым текстом и заявил. Правда, слепо копировать августейшего патриарха никто не собирается. В Crashday не надо давить людей, собирать электропушки и прочие бонусы. В Crashday нужно соревноваться, но вот как и где – решать вам! Игрушка включит в себя восемь однопользовательских и многопользовательских игровых режимов, в числе которых найдется коечто покрепче банальных гонок наперегонки или на выбывание. Как вам, например, Pass The Bomb. Вы получаете тикающую бомбу, и начинаются типичные «салочки», то есть попытки «отдать» опасную штуковину кому-нибудь из оппонентов. Любите трюки? Тогда милости просим в Stunt Mode. Желаете особо острых ощущений – вперед, безумные дерби режима Wrecking ждут вас! На все это автомобильное безобразие отводится 20 блистающих хромом машин с правдоподобной системой повреждений и реалистичным поведением на трассе. Увы, подтвердить красивые слова яркими скриншотами разработчики пока не могут. Имеющиеся, чего греха таить, не особо впечатляют. ■



Авто выглядят мило, хотя после NFS: Unerground...



И вообще, почему кругом одни Lamborghini?



Обещанный редактор трасс будет кстати. Дорога, поле и пяток елок на километр – такое уж и в авиасимуляторах не принято.

DRONEZ (КИБЕРZONA)

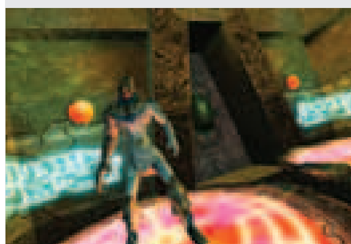
■ **ПЛАТФОРМА:** PC, Xbox ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый диск» ■ **зарубежный ИЗДАТЕЛЬ:** Zetha gameZ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Zetha gameZ ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено ■ **ДАТА ВЫХОДА:** 2004 год

http://www.dronez.com/

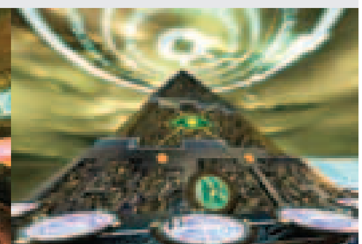
РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Имеется у нас, значит, человечество чуть живое и мир с экологией убитой. Жить в таком мире грустно и скучно, поэтому homo sapience дружно ушли в виртуальную реальность, V-Space по-местному. Жизнь в их бренных тушках остались поддерживать роботы. Все бы ничего, да в виртуальном пространстве люди оказались запертыми могущественным AI.

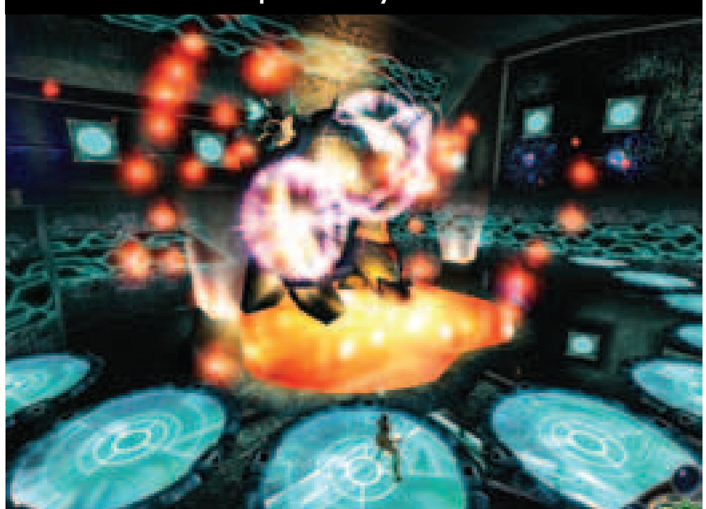
Спрашивается, какого распрекрасного я вам втираю концепцию приснопамятной «Матрицы»? Охотно поясню. Таково устройство игровой вселенной экшна DroneZ, и на именитую трилогию, которая «имеет нас всех», разработчики нигде не ссылаются. Игроку отводится роль Doku, молодого хакера, который в виртуальной реальности должен низвергнуть злобный AI и всех спасти. Короче, типичный Избранный, знаем мы таких. Зато геймплей по духу ближе не к Enter the Matrix, а к Tron 2.0. Такой же нереально оцифрованный мир, противники-программы и более походящие на спорт, чем на войну действия. Нам предстоит прыгать по круглым островкам, постреливая в негодяев и выполняя всякие задания: от банального поиска выхода до саботажа какой-нибудь шестеренки. В распоряжении игрока лупцующая энергетическими зарядами пушка и щит. Оба девайса расходуют один ресурс – ZNRG. На грамотном распределении этой субстанции с непроизносимым названием строится вся тактика. В принципе, звучит интересно. Главное, не переборщить с оригинальностью, как, на мой взгляд, получилось у создателей Tron 2.0. ■



Этот «ясный сокол» подозрительно смахивает на Гора.



Злобный супермозг явно увлекается Египтом...



Главное, чтобы красочно! Зачем реалистичные текстуры, крутые спецэффекты, если цветные шарики и огоньки идут на ура?

BLOODLINE

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый диск» ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Zima Software
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Zima Software ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2004 года

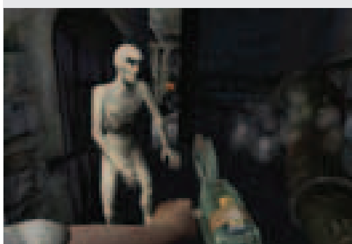
http://www.bloodline.cz/

РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Эй, приятель, убери ноги со стола, они тебе понадобятся… когда услышишь стоны зомби за спиной. Я бы не советовал задерживаться на одном месте. Они найдут тебя везде… Ты – плоть, а они жаждут плоти. Они хотят ее больше всего на свете. Ты не разжалобишь, не подкупишь их. Да и молитва не поможет.

А что же тогда поможет? Естественно, старый добрый дробовик, ну, еще хорошая бензопила да бейсбольная бита.

В Bloodline нам будет, чем защитить себя, кроме молитвы. И будет, от кого защищаться. В роли Джима Карда (Jim Card) игрок обретает сознание на больничной койке. Рядом оказывается лишь симпатичная медсестра, явно умершая много лет назад (следы разложения видны на теле невооруженным глазом), но почему-то бодро вышагивающая по комнате. С этого начинается кошмар. Джим должен выяснить, где он и какого дьявола кругом кишат полусгнившие зомби. Завязка впечатляет. Вот только обещания предоставить динамичный захватывающий сюжет, мрачную музыку и проникновенную пугающую атмосферу столь же свежи, сколь вышеописанная сестричка. Да и задумка с анонсированным разработчиками путешествием во времени уже реализовывалась в том же Daikatana (чур меня!). Мы можем лишь надеяться, что у Zima Software получится сильный проект в жанре survival horror, а не еще одна занудная страшилка, коих пруд пруди. Надеяться и пожирать глазами скриншоты. Пусть они не блещут навороченным техническим исполнением, но выглядят ободряюще стильно. ■


А тебе, лысый, я телефон не скажу!


Вскрытие показало, что пациент умер от вскрытия.


О, сестрички! Какие-то вы… не первой свежести. Да и кровати странные… Здесь белье вообще меняют?! Выпустите меня отсюда!

VAN HELSING

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** VU Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Saffire
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1 ■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2004 года

http://saffire.com

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО
Chaosman@yandex.ru

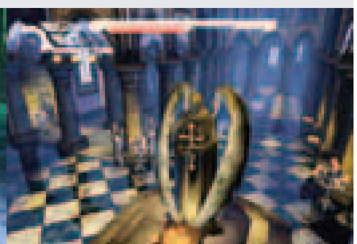
Хотя личная популярность господина Дракулы в последнее время заметно уменьшилась, игр и фильмов про борцов с вампирами и тому подобной нечистью по-прежнему хватает. Проект Van Helsing, который разрабатывается студией Saffire под бдительным наблюдением VU Games для PlayStation2 и Xbox, – лишнее тому доказательство.

На самом деле доктор Абрахам Ван Хелсинг должен быть неплохо знаком всем, кто читал «Дракулу» Брэма Стокера. Однако там этот почтенный господин был уже в преклонных летах, и о его ранних приключениях практически ничего не было известно. Игра, которая готовится параллельно с одноименным фильмом, пытается исправить этот промах. Согласно ее сценарию, Ван Хелсинг еще молод, полон сил и всегда готов выпустить обойму серебряных пуль в какого-нибудь подвернувшегося вервольфа. События игры развиваются в маленькой деревушке в Восточной Европе, жители которой напуганы чередой странных и зловещих событий. Дело явно не обошлось без вмешательства сил Тьмы, и Ван Хелсинг берется не только найти, но и наказать виновных.

VH будет разделена на 13 обширных уровней, каждый из которых в свою очередь разбит на несколько частей, так что времени на прохождение уйдет немало. При этом надо учитывать, что уровни густо заселены многочисленными монстрами и жизнь у игроков явно не будет легкой. Внешне Van Helsing довольно сильно напоминает небезызвестную Devil May Cry, что наверняка порадует фанатов последней. ■



Игра богата разнообразными пиротехническими эффектами.



Готический антураж вполне типичен для подобных игр.



В своей бескомпромиссной борьбе со злом Абрахам использует не только примитивные колья и чеснок, но и внушительный пулемет.

ANARCHY ONLINE: ALIEN INVASION

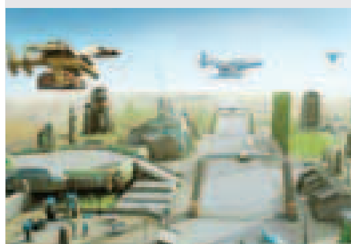
■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** MMORPG ■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Funcom
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Funcom ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
■ **ДАТА ВЫХОДА:** II квартал 2004 года

http://www.anarchy-online.com/content/game/alieninvasion/

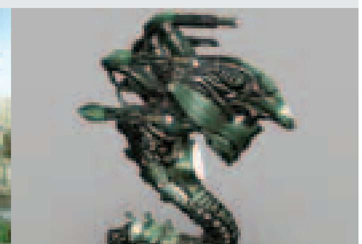
РОМАН ЕПИШИН A.K.A. SHAD
shadworld@hotmail.com

Рушатся дома, гибнут люди, в спокойные земли Anarchy Online приходит настоящий хаос... Зыбкий мир продержится до лета. Можете считать мои слова пророческими, хотя даром предвидения я и не обладаю. Просто познакомился с материалами разработчиков, готовых хорошенько встряхнуть застоявшиеся воды одной из самых популярных MMORPG.

В новом дополнении к Anarchy Online компания Funcom среди прочих важных мелочей реализует глобальное вторжение инопланетян. Все как в кино: дикой формы высокотехнологичные НЛО, уникальная экипировка пришельцев, разрушительное неземное оружие и бескомпромиссная агрессия. Всем игрокам предлагается слиться в едином патриотическом порыве и попробовать отстоять свои земли. К тому же, нам есть что терять! В Anarchy Online: Alien Invasion можно строить не только дома, но и целые города, разрешается открывать собственные магазины и возводить офисы. Добавьте к этому новые виды одежды, солидный набор персональных летающих транспортных средств и кучу свежих увлекательных квестов. Вы точно хотите сдать все это «чужим» без боя? Funcom не преминула плеснуть масла в ярко разгорающийся огонь патриотического гнева игроков. Разработчики обещают инопланетные технологии в качестве трофеев самым удачливым из бойцов сопротивления. К слову, заявлена возможность пробираться внутрь «летающих тарелок» и брать их штурмом... Судя по всему, третье дополнение обеспечит новый всплеск интереса к Anarchy Online и поддержит славу о ней, как одной из лучших когда-либо созданных сетевых RPG. ■



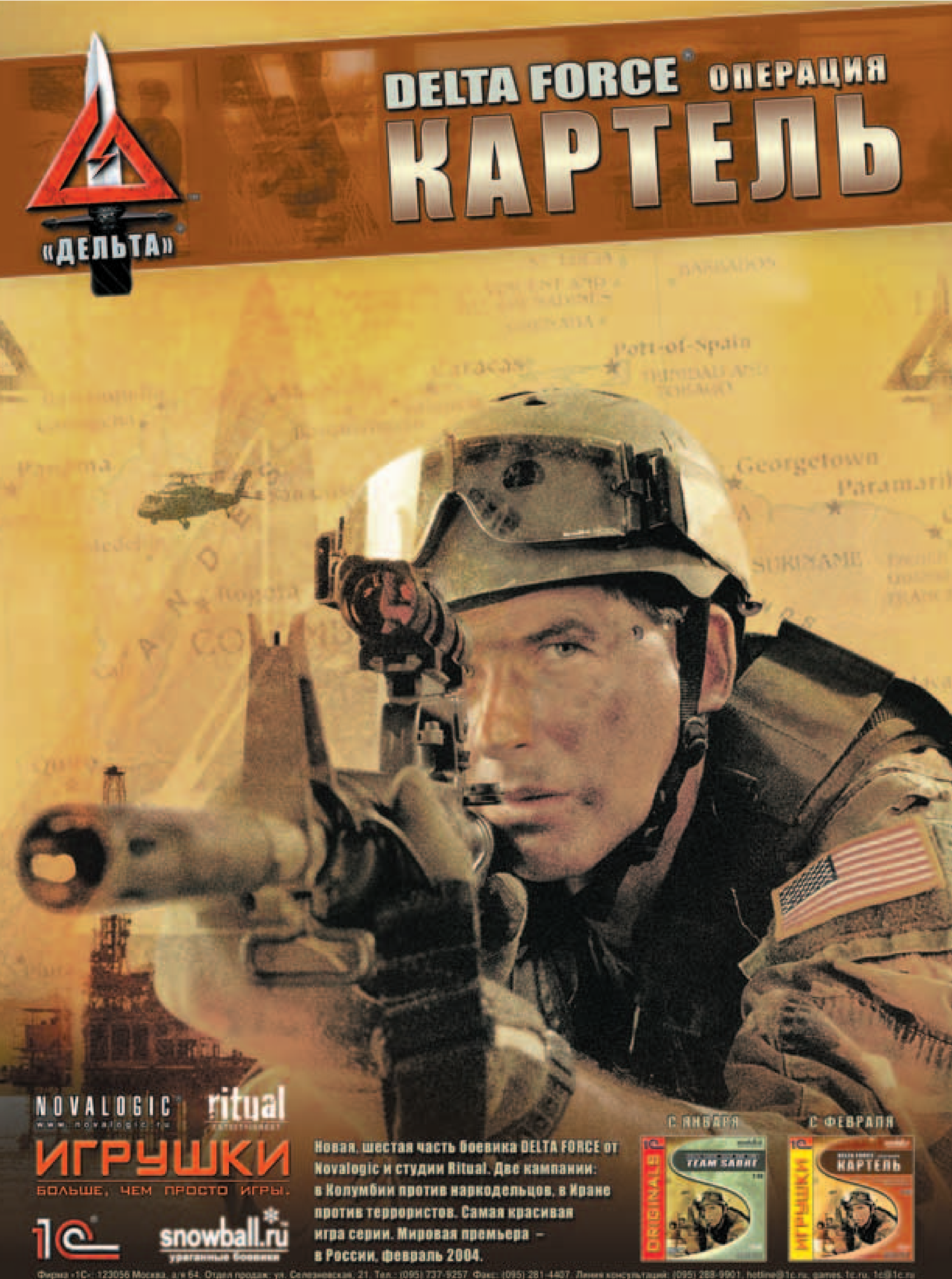
Не отдадим идиллию на поругание гадам! Сами поругаем...



Враг по разуму. Прошу истреблять и ненавидеть.

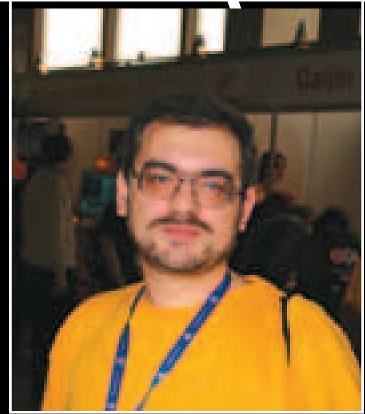


«День Независимости» помните? А сериал «Виктория»? А комедию «Марс атакует»? Тема вторжения популярности не теряет.



DELTA FORCE® операция
КАРТЕЛЬ
«ДЕЛЬТА»
NOVALOGIC®
www.novalogic.ru
ritual
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
ураганные боевики
Новая, шестая часть боевика DELTA FORCE от Novalogic и студии Ritual. Две кампании: в Колумбии против наркодельцов, в Иране против террористов. Самая красивая игра серии. Мировая премьера – в России, февраль 2004.
С ЯНВАРЯ
С ФЕВРАЛЯ
ORIGINALS
TEAM SABRE
ИГРУШКИ
КАРТЕЛЬ







КРИ’20

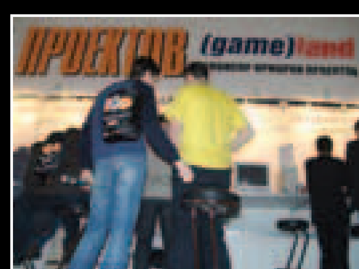
АЛЕКСЕЙ «CHIKITOS» ЛАРИЧКИН
chikitos@rolemancer.com

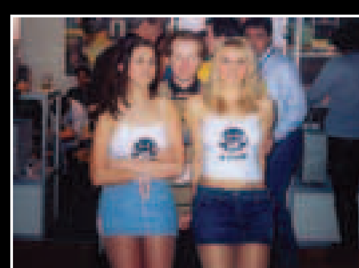
Конференция Разработчиков компьютерных Игр (КРИ) проходит в Москве уже второй год подряд. И, если в прошлый раз основной упор был сделан на семинары, интересные в основном узкому кругу профи от игроиндустрии, то в этот – значительно расширилась и выставочная часть. Главное достижение данной тусовки – в том, что абсолютно любой желающий мог своими руками потрогать лучшие проекты, находящиеся в разработке, самостоятельно допросить разработчиков и вообще получить массу положительных впечатлений. На КРИ этого года не создавалось той тягостной атмосферы, которая возникает порой в магазинах компьютерных игр – множество полочек с дисками, а отдать предпочтение нечему. Напротив, выбирать хотелось, а подчас хотелось выбрать все. Любой жанр предлагал открытия и заманчивые проекты. Вряд ли стоит сравнивать КРИ с той же E3 (цели у них принципиально разные), но потенциал есть. КРИ’2004 посетило более сотни представителей прессы и почти 1500 посетителей, свои игры представили 120 компаний-участниц, были специально приглашены звездые Том Холл и Джон Ромеро. Этот праздник жизни прошел мимо вас? Не беда, читайте наш отчет, и вы будете в курсе всех событий и новинок. ■











СПОНСОРЫ КРИ'2004

- Платиновый спонсор: компания Intel
- Графический спонсор: компания ATI
- Золотые спонсоры: компании «1С», «Акелла», G5 Software, Nival Interactive, RenderWare
- Спонсор регистрации участников: компания «Бука»
- Спонсор ярмарки проектов: издательство (game)land
- Технический спонсор: фирма K-SYSTEMS







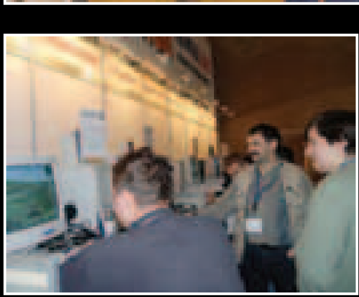
Один из основателей id Software и просто хороший человек с цифровой камерой – Том Холл.

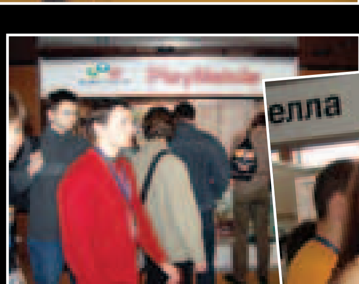




ЛАУРЕАТЫ КРИ'2004

- Лучшая компания-издатель: «1С»
- Самый нестандартный проект: Flight of Fancy / «Полет фантазии» (Gaijin Entertainment)
- Лучшая технология КРИ: S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl (GSC Game World)
- Лучшая игра для портативных платформ: Fight Hard Arena (G5 Software)
- Лучшее звуковое оформление: «Вивисектор: Зверь Внутри» (Action Forms LTD)
- Лучшая игровая графика: S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl (GSC Game World)
- Лучшая зарубежная игра: Far Cry (CryTek/Бука)
- Лучшая компания-локализатор: «Бука»
- Приз от прессы: Юрий Мирошников («1С»)
- Лучшая игра для игровых консолей: Axle Rage («Акелла»)
- Лучший дебют КРИ: You Are Empty (Digital Spray Studios)
- Лучшая игра без издателя: Flight of Fancy / «Полет фантазии» (Gaijin Entertainment)
- Приз от индустрии: Юрий Мирошников («1С»)
- Лучшая компания-разработчик: GSC Game World
- Лучший игровой дизайн: «Периметр» («К-Д ЛАБ»)
- Лучшая игра КРИ: S.T.A.L.K.E.R: Shadow of Chernobyl (GSC Game World)
- Лучшая игра для PC (Приз Intel): «Периметр» («К-Д ЛАБ»)
- Специальный приз издательства (game)land лучшей российской игре 2003 года, по мнению читателей: «Операция Silent Storm» (Nival Interactive)







«МЕХАНОИДЫ»



Экран достаточно информативен, но не перегружен.

«БРИГАДА Е5: НОВЫЙ АЛЬЯНС»



Главное – это занять тактически грамотную позицию.

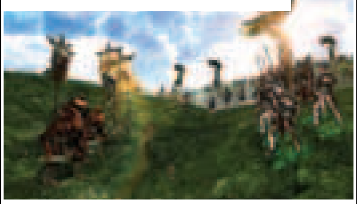


«В ТЫЛУ ВРАГА»

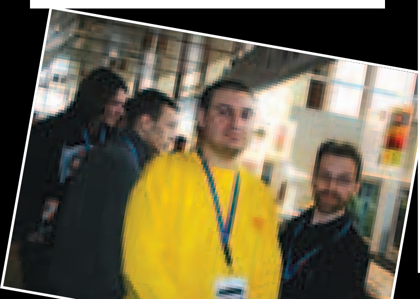


Броня крепка и танки наши быстры.

«ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН»



Наше дело правое, мы победим!



ФИРМА «1С»

Стенд фирмы «1С», крупнейшего российского издателя, был, естественно, самым большим. Кроме холодного пива, которое сотрудники компании по блату наливали особо страждущим, он привлекал немалым количеством игр самых разных жанров.

Невероятно жестокий шутер «Вивисектор: зверь внутри» обратил на себя внимание неплохой графикой, напряженной атмосферой и возможностью разрывать противников буквально на куски. Небольшая демка позволила всем желающим поискать зверя у себя внутри. В беседе с разработчиками нам пообещали сильную сюжетную линию и бодрый геймплей. Выйдет этот многообещающий брутальный проект ближе к концу года, подробный анонс вас ждет в следующем номере «СИ».

Стратегия с ролевыми элементами «Звездные Волки» уже давно рекламируется на страницах нашего журнала, и ее представление на КРИ не стало неожиданностью. Выход «Волков» намечен на весну нынешнего года, а пока читайте превью в этом номере и готовьтесь к увлекательным путешествиям по бескрайним просторам космоса.

Разумные машины – механоиды, о которых мы писали в «СИ»#04/2004, снова предстали перед посетителями во всей красе. Увлекательный сюжет и необычная концепция этой игры еще раз подчеркнули талант разработчиков из SkyRiver.

«Бригада Е5: Новый альянс» продемонстрировала интересную тактическую систему и неплохую графику; кроме того, нам был обещан и любопытный сюжет. В игре используется система управления Smart Pause Mode, которая сочетает в себе главные преимущества пошаговых и реалтаймовых игр. Мощная система AI и крепкая ролевая модель поведения бойцов позволяют надеяться на весьма светлое будущее этого проекта.

Тактическая стратегия «В тылу врага» стала одной из самых сильных игр выставки. Великолепная графика, полное отсутствие скриптов, большое количество техники и нелинейность выполнения миссий – вот лишь небольшой список прелестей проекта. Говорить о достоинствах творения студии Best Way можно долго, но лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. С нетерпением ждем релиза!

С изрядной долей черного юмора и скептицизма к советскому прошлому отнеслись в Digital Spray Studios. Разработчики готовят к выпуску FPS You Are Empty, повествующий о борьбе с последствиями эксперимента по улучшению человеческой расы, проведенного в 50-е годы в отдельно взятом советском городе. По технологической демке об игровом процессе, конечно, судить рановато, но есть мнение, что получится весьма атмосферная вещица, причем с очень качественной картинкой.

ПОЛЕТАЕМ?!

ВЗМАХ РУКАМИ, И ТЫ – В НЕБЕСАХ

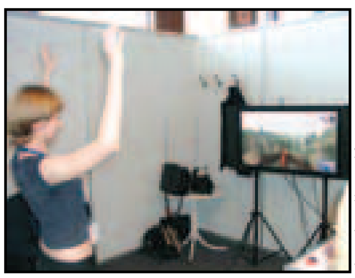


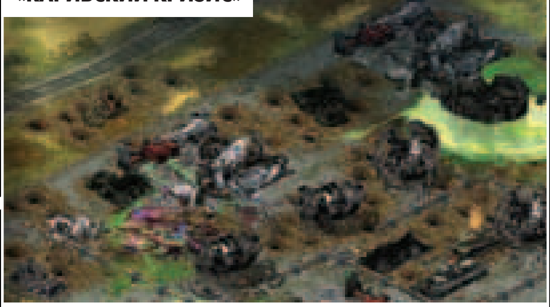
фото: http://www.dtf.ru

Одним из самых интересных и необычных проектов, представленных на выставке, стала разработка компании Gaijin Entertainment «Полет фантазии» (Flight of Fancy). Эта игра дает совершенно новые ощущения, позволяя почувствовать себя в роли могучего дракона, величественно парящего среди облаков. Технологически Flight of Fancy наиболее близка лишь к EyeToy: Play от SCEI. «Полет фантазии» основан на системе Motion Detection и сочетает в себе качественную графику и огромные уровни. Подобные технологии в последнее время становятся все более популярными среди разработчиков, и мы искренне верим в успех творения Gaijin Entertainment.



Равнодушным мимо моделей со стенда K-D Lab не мог пройти никто. Вот и заезжая звезда из Midway не устояла.

«КАРИБСКИЙ КРИЗИС»



Ядерная зима в самом разгаре. Снега нет, но и без него несладко.

«ВИВИСЕКТОР»

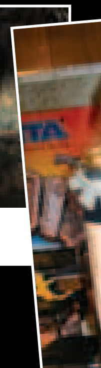


Вскрытых внутренностей ожидается немало. Интересно, какой рейтинг заслуживает игра по шкале ESRB?

YOU ARE EMPTY



Работник продмага, не иначе. Вон какую ряху отъел!



ДЖОН РОМЕРО

ЛЕГЕНДА ИГРОВОВГО МИРА, ПРОГРАММИСТ И ДИЗАЙНЕР НИ НА МИНУТУ НЕ РАСТАЕТСЯ СО СВОИМ N-GAGE



О проекте «Космические Рейнджеры 2: Доминаторы» мы уже писали в «СИ» #03/2004, но разговорчивые разработчики вцепились в нас мертвой хваткой и насильно скормили пару пикантных подробностей. Вот, например, свежая деталь: в отличие от оригинала, во вторых «косморейнджерах» будет не один, а целых три врага, причем со всеми можно решить проблемы как мирным, так и военным путем. Кстати, даже не надейтесь завершить игру, одолев одного противника. Разработчики зуб дают, что уже через месяц смогли бы собрать финальную версию, но этого они, как сами понимаете, не сделают – хотят отполировать игру. Так что имеет смысл ориентироваться на начало лета. Компания «Никита» втихаря заканчивает работы над проектом Parkan 2, сиквелом того самого первого «Паркана» (не путать с «Железной стратегией»). Капитан патруля возвращается в знакомую вселенную и зажигает по-новой. На выходе должна получиться красивейшая смесь FPS, космосима и стратегии. В недрах «Никиты» идет работа над демо-версией, которая в ближайшее время будет выложена на сайте, а значит и у нас на CD. Студия DVS представляла любопытную пошаговую стратегию с элементами Adventure и RPG «Восхождение на трон». Ищите наш специальный репортаж по этому проекту в этом номере.

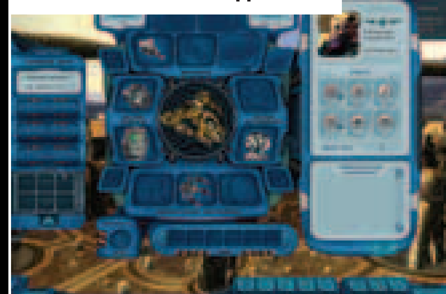
Не далее как сегодня вспоминали во Rashback'е о превью к «Периметру» и опять-таки сегодня пишем о нем вновь. Что сказать? Захорошело тучное жниве! А поэтому недаром проект отличился на КРИ по полной программе. Во-первых, «Периметр» получил награду как «Лучшая игра для PC». Во-вторых, жюри признало проект победителем в номинации «Лучший игровой дизайн». Говорит само за себя! ■

PARKAN 2



Похоже, Parkan 2 будет самой красивой игрой про космос.

«КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ 2»



Подверглась изменениям и система сборки корабля: например, в оборудование можно вставлять микромодули.

NIVAL INTERACTIVE

Дмитрий Колпаков из Nival Interactive рассказал нам немало интересного об add-on'е «Silent Storm: Часовые». Если повар нам не врет, то игра по совокупности нововведений выйдет за рамки обычного расширения. В ближайшее время мы планируем написать подробный материал о «Часовых» на основе полученных сведений.

Засветился на стенде и «Карибский кризис» – RTS с пошаговым оперативным режимом и тактическими боями. Технологической основой игры стал модифицированный движок игры «Блицкриг» компании Nival Interactive. Соль в том, что в игре создана «альтернативная» историческая реальность, причиной возникновения которой является ядерная катастрофа, разразившаяся в результате военного решения Карибского кризиса 1962 года. ■

«ПЕРИМЕТР»



На 100% всем этим великолепием можно будет насладиться только на видеочипсетах от ATI...



«ЗВЕЗДНЫЕ ВОЛКИ»

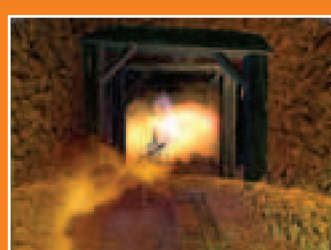


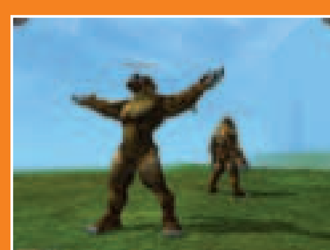
RPG с графикой Homeworld 2! Неслабо.

ОНЛАЙНОВЫЙ НАРКОТИК

РАЗРАБОТЧИКИ ГОТОВЯТ НОВЫЕ ОБНОВЛЕНИЯ ДЛЯ «СФЕРЫ»

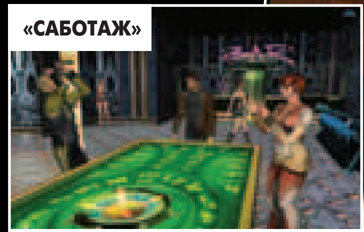
Группа закованных в доспехи воинов заманивала посетителей на стенд «Никиты», где сотрудники компании «подсаживали» прохожих на свою онлайновую RPG «Сфера». По словам PR-менеджера Ивана Банникова, проект чувствует себя хорошо, о чем свидетельствует более 10000 активных подписчиков. В ближайшее время разработчики собираются выпустить ряд обновлений, которые приведут к появлению нового континента Харона, пристанища темных сил. Кроме того, в программе: корректное отображение доспехов на фигуре героя, новые виды мантр для воинов, введение подпрофессий и должностей (королей, судей и др.). Держитесь, будет жарко!







В графическом плане «вторые «Корсары» будут не шибко отличаться от «Пиратов Карибского моря».



А я говорил – на «девятку» надо было ставить.





В игре предусмотрено несколько моделей «железных коней».



АКЕЛЛА

«Морские волки» из компании «Акелла» представили на выставке всего пять проектов. Зато все как на подбор. Как говорится, возьмем не количеством, но качеством!

К нашему удивлению разрекламированных в «СИ» #04/2004 «Корсаров II» так и не показали. Оказывается, игра сейчас переживает чувствительные трансформации, о которых обещают поведать весной. Не волнуйтесь, мы держим руку на пульсе!

Российско-германский ответ на смерть Black Isle Studios, ролевой проект Metalheart: Replicants Rampage (см. «СИ»#05/2004), чувствует себя хорошо и активно готовится к финальной сборке. Графика и локации готовы, осталось разобраться с квестами и скомпоновать «кирпичики» в единое целое. И вот, кстати, интересная подробность: в игре ожидается Psy-weapon. Казалось бы мелочь, но все равно приятно.

Разработкой «Морского охотника» (он же – PT Boats: Knights of the Sea) «Акелла» проверила собственные силы в жанре морских симуляторов времен Второй мировой. Превью игры ищите в «СИ»#05/2004.

Проект Sabotain: Break the Rules разрабатывается московской компанией Avalon Style Entertainment и представляет собой смесь 3D-Action и RPG. «Акелла» выкупила все права на игру у испытывающей финансовые проблемы CDV и готовится издать ее в России. Разработка находится в завершающей стадии и, скорее всего, игра появится в продаже этой весной под названием «Саботаж». Наш специальный репортаж о творении Avalon вы найдете в рубрике «ХИТ».

Похоже, единственной мультиплатформенной игрой на выставке был байкерский экшн Axle Rage. Презентация по-настоящему впечатлила: отличная графика и «естественная» анимация вкупе с интерактивностью окружающей среды (можно драться мусорными урнами и прочими подручными средствами) оставили неизгладимое впечатление. Это проект, если хотите, кинематографического качества: шутка ли, нам гарантировано более двух часов отменных роликов на движке игры. Жаль только игра выйдет не раньше конца 2004 года.

Ну а подлинным откровением стала демонстрация технологической демо-версии движка нового морского проекта «Одиссея капитана Блада». Лучшее море, что мы когда-либо видели в играх, и потрясающая модель повреждений: любая мачта, пушка и переборка корабля может быть раздраконена на мелкие кусочки, а паруса порваны в клочья.

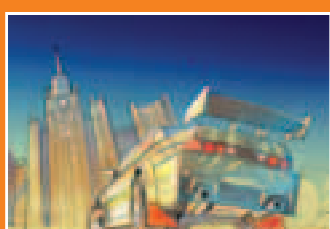
«Одиссея» – это нечто среднее между LotR: The Return of the King и «Корсарами», – сказал об игре Дмитрий Архипов. – В игре будет изложена абсолютно вся история капитана Блада. И, вы знаете, мы верим!.. ■

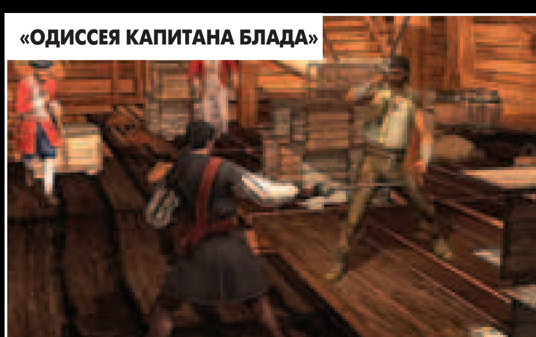
ГОНКИ НА «ЛАДЕ»

ОТ СТРАУСИНЫХ БЕГОВ К СИМУЛЯТОРУ

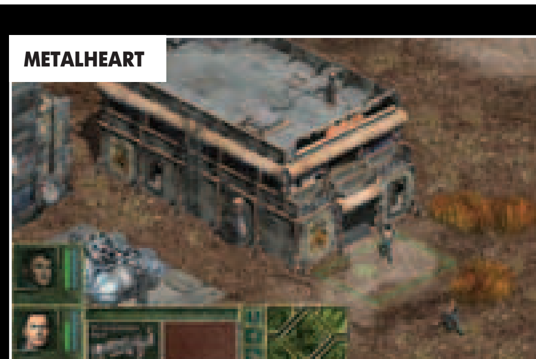
Закончив «Страусиные бега», компания «Гелеос» анонсировала на КРИ два новых проекта. Аркадная гонка Fast'n'Funny (выполненная по технологии cel-shading) выйдет в конце лета и будет включать набор абсолютно безумных препятствий и большой ассортимент машинок. Но наиболее интересным проектом является гонка Lada Racing Club, разрабатываемая при участии ОАО «Автоваз». Нас ждут реальные улицы российских городов, реалистичная физическая модель, а также возможность прокатиться на всех моделях «Автоваза», начиная с самой первой и заканчивая последним их достижением – Lada Revolution.







Бой персонажей – бодрый файтинг с комбо и применением холодного оружия.

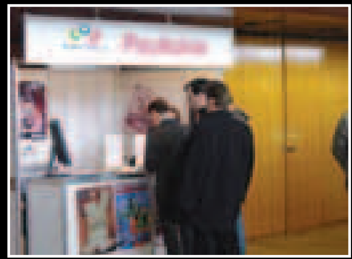


В бар, конечно, лучше заходить с бо-о-ольшим пулеметом.



PLAY MOBILE

Свои разработки представила и компания Shamrock Games, занимающаяся издательством и продвижением мобильных игр высокого качества на территории России и стран СНГ. Ее дочерняя компания PlayMobile – крупнейший в стране интернет-портал мобильных развлечений. В настоящий момент там доступно более 300 игр: от простых аркадок, до полноценных стратегий и RPG.

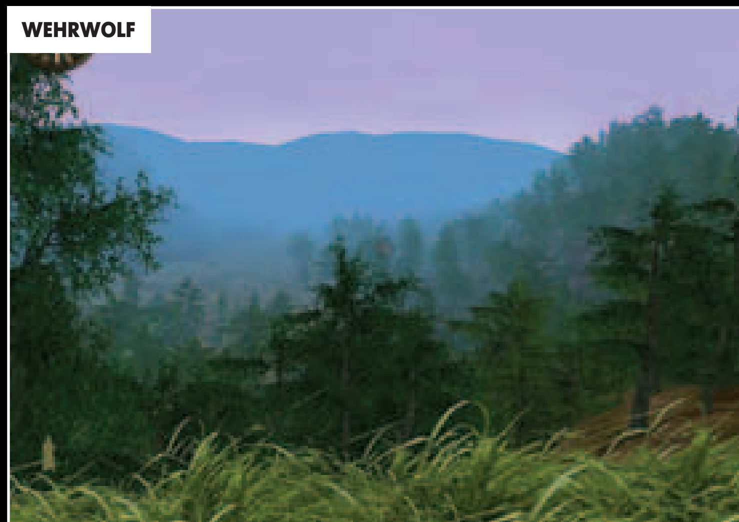


«ВИЙ»



Незадачливый Хома Брут вечно попадает во всякие переделки.

WEHRWOLF



Та самая трава из Wehrwolf, которую нахваливал Ромеро, в динамике смотрится гораздо лучше.

ALIEN SHOOTER 2



Собственно, танк. Роет гусеницей землю!

«МОРСКИЕ ВОЛКИ»

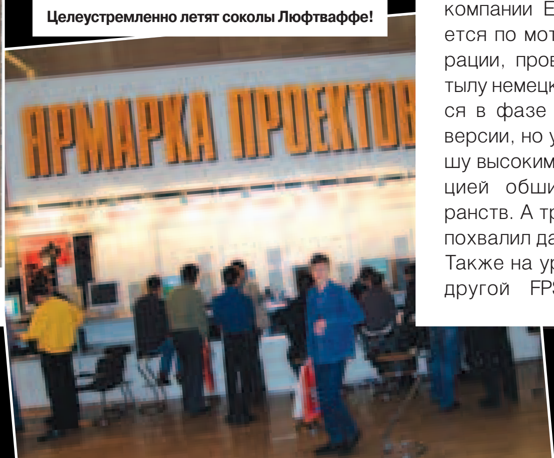


Разработчики не конкурируют с «Акеллой» – жанр другой.

LOCK ON



Целеустремленно летят соколы Люфтваффе!



ЯРМАРКА ПРОЕКТОВ

Издательский дом (game)land всегда был неравнодушен к судьбе отечественного игропрома и по мере своих сил старался помогать начинающим российским разработчикам. На КРИ'2004 мы были спонсорами ярмарки проектов, где молодые команды в отдельном павильоне показывали свои разработки потенциальным издателям и широкой публике. Впрочем, присутствовали на ярмарке и уже вышедшие игры, не представленные на основных стендах выставки.

Патриотичные украинцы из Crazy House сотворили квест по мотивам родного гоголевского «Вия». Мало того, что благодаря оригинальному сюжету у нас есть возможность угробить незадачливого Хому, мы теперь с чистой совестью (и легким сопротивлением героя) можем его спасти. Авторы возрождают подзабытую технологию с участием реальных актеров на новом качественном уровне. Игра уже вышла – спешите видеть.

Шутер Wehrwolf от украинской же компании Electronic Paradise делается по мотивам одноименной операции, проведенной в 1942 году в тылу немецких войск. Игра находится в фазе технологической демо-версии, но уже сейчас берет за душу высоким реализмом и детализацией обширных игровых пространств. А траву на полях сражений похвалил даже сам Джон Ромеро.

Также на уровне демо находится и другой FPS «Утопия Сити» от Parallax Studio. Он, в отличие от своих собратьев, про условное будущее. Пока напоминает «Судью Дредда», только краски поярче.

Про столь же фантастическое время и место изометрическая Alien Shooter 2. В продолжении жесткой бойни нас ожидает танк, расширение арсенала и (внимание!) мультиплеер. Прямо на выставке был подписан договор с «Руссобит-М» на издание игры в России.

В уже выпущенной аркаде «Морские волки: охота за сокровищами», издаваемой New Media Generation, взрывов и стрельбы не меньше, но никакой крови – игра детско-офисная. Но вместе с тем и серьезная – элементы RPG, стратегия и хитрые битвы с боссами, неприступными на первый взгляд. Потрясающие цвета, множество уровней, отличная физика выстрелов и колоритный главзлодей – Пират-президент Пушкоглот… словом, красота. Игру портит только неудачная обложка: надеемся, этот недостаток вас не отпугнет.

Еще одним офисным времяпрепровождением может стать Mouse Force. Игра эксплуатирует идею о запихивании определенного предмета (брикета мороженой рыбы, коробочки с сыром) в воротца заданного размера, минуя объекты, по размеру не подходящие. И все это на скользком льду внутри холодильника. Очень мило, красочно и мозговые извилины напрягает.

В тактическом варгейме Telladar Chronicles: Reunion игроку, судя по представленной демо-версии, дадут вдумчиво порулить большими массами войск… очень большими. Однако выход игры планируется в 2005 году, так что пока оценить этот проект сложно.

Еще дальше, на 1-й квартал 2006 года, отодвинут выход RPG в стиле фэнтези The Tales of Walenir, основанной на вселенной нестареющего Толкиена и скандинавских мифах. Кстати, средний возраст разработчиков проекта – 15-16 лет, а зовутся они Temporal Games. Дорогу молодым!

У проекта «Предназначение: Судьбы живущих» от Destiny Games своя, уникальная вселенная. И сюжет, состоящий как минимум из двух пластов – то, что известно герою, и то, что происходит на самом деле. Мир, в котором развивается сюжет, – искусственен, ибо был создан в результате эксперимента. Главный герой начинает игру бесплотным духом, и одна из насущных задач для него на первом этапе – найти, в кого вселиться. За одни повороты сюжета игру можно полюбить заочно. Дождемся выхода.

Кроме того, на ярмарке проектов засветился уже вышедший авиасимулятор «Lock On: современная боевая авиация» от Eagle Dynamics, который наверняка имеется в коллекциях настоящих поклонников этого жанра. ■

«РЕВОЛЮЦИОННЫЙ КВЕСТ»

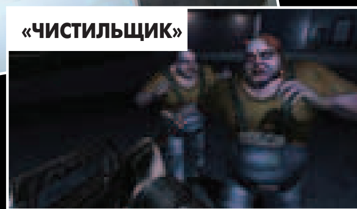


Кузьмич завязал с водкой и подался в матросы.



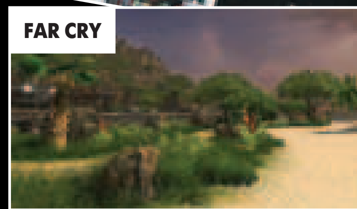


«ЧИСТИЛЬЩИК»



Парни явно страдают лишним весом и отечностью кожи.

FAR CRY



Какое небо... Хочется просто стоять и любоваться... Вечно!

«МОР»



Утопия. Помогите, люди добрые! Кто чем может.



BUKA ENTERTAINMENT

С бала на корабль – под таким лозунгом прошла выставка для компании «Бука». Ударно отметив накануне свой десятилетний юбилей (с чем мы искренне поздравляем знаменитого издателя) сотрудники компании не дали слабину и продемонстрировали большую часть своих проектов уже в первый день КРИ. В отличие от коллег, «Бука» представляла как уже вышедшие игры, так и проекты, находящиеся в разработке. Нас, естественно, интересовали последние!

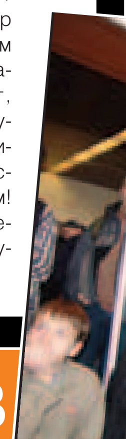
Пройти мимо нечеловеческой красоты шутера Far Cry мы не могли. Появится он, скорее всего, в апреле-мае, а мы постараемся как можно раньше урвать релизную версию и поведать вам о всех финальных подробностях. А пока изучайте предварительный материал в «Стране Игр»#3/2004.

«Революционный квест», взращиваемый студией VZlab, разработчиком безбашенного «Ядерного Титбита», повествует о событиях той самой Великой Октябрьской. Джентльменский набор особенностей проекта прост: забавные исторические персонажи, в том числе Ильич, Крупская, revматросы и ходоки; «Аврора» и знаменитый шалаш в качестве декораций, и «не слишком глобальная цель – совершить революцию». Пощупать за жабры игру вы сможете в ближайшее время, релиз – в марте.

Полная противоположность смешному квесту – игра-мистерия со страшным названием «Мор. Утопия». Демонстрируемая на стенде технологическая демка была настолько мрачна и депрессивна, что мы начали опасаться за свой рассудок. Оно и понятно, для жанра Survival Horror – это очень правильный эффект. Любителей ужастиков нацеливают на конец года. Раньше игра, видимо, не выйдет: пока слишком уж сыровата.

Про «Метро-2», реалистичный шутер времен 50-х, сказать пока нечего. Демонстрируемые бэкграунды смотрелись прилично, а вот персонажи выглядели комично-пугающе. Впрочем, разработка еще на ранней стадии, времени на доводку полно.

Выделившаяся из состава «Сатурн Плюс» студия «Орион» кует ураганный, кровавый шутер «Чистильщик» с массовым отстрелом зомби и прочих тварей. Разработчики заявляют, что никаких революций в популярном жанре делать не собираются, а просто хотят выпустить качественную игру. Верим! Технологическая демка смотрелась весьма аппетитно. Мы будем следить за проектом. ■



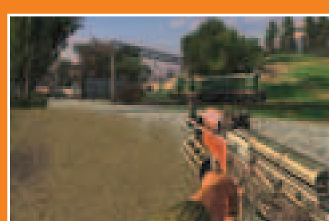
GSC GAME WORLD: ПАРА ТОЧЕЧНЫХ УДАРОВ

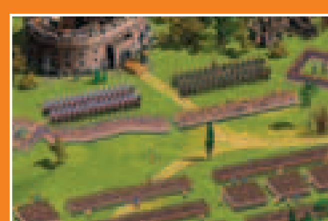
ЗАСЛУЖЕННЫЕ «ПОБЕДИТЕЛИ» КРИ'2004

Компания GSC Game World на своем стенде показывала, естественно, два своих ведущих проекта. О них и речь!

«Казаки 2: Наполеоновские войны» – это, кто не в курсе, продолжение популярной игры «Казаки: Европейские войны», повествующее о военных и политических событиях, захлестнувших Европу в 19-м веке. Вам будут доступны 6 наций, сыгравших главную роль в подлинной истории Наполеоновских войн: Франция, Британия, Австрия, Россия, Пруссия и Египет. Каждая обладает уникальной архитектурой, деревьями технологического развития, а также своими особыми боевыми единицами. Никуда не делся и сетевой режим, так что всем завсегдатаям компьютерных клубов найдется, чем заняться в свободное время.

Долгожданный и интригующий, S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl тоже получил свою долю наград. Вообще, команда девелоперов





GSC Game World собрала наибольшее количество призов. Во многом благодаря «чернобыльскому» проекту. Киевляне победили в 4 номинациях: «Лучший разработчик», «Лучшая игра», «Лучшая графика» и «Лучшая технология». На стенде команды немногочисленные счастливчики смогли «собственноручно» побегать по просторам Зоны на нескольких демонстрационных уровнях. Естественно, журналисты «Страны Игр» вошли в число посвященных.

ВНЕ КОНКУРСА

На нашем стенде проходил показ проекта Xenus от украинской Deep Shadows. Игра не участвовала в конкурсной программе, а просто демонстрировалась всем желающим. И от посетителей не было отбоя. Вместо запланированного одноразового показа, деморолик прокрутили на бис пять-шесть раз! Игра представляет собой сплав action/RPG, а ее сюжет уносит нас в далекую Колумбию, где много-много диких… партизан. Выйти Xenus должен этой весной с легкой руки «Руссобит-М». Но как показывает практика, чаще всего «весенние» проекты переносятся на осень, ведь жаркие деньки не особенно располагают публику к играм.

КРИ

ЧТО ЭТО ТАКОЕ?

Нельзя рассматривать КРИ просто как выставку новейших отечественных разработок. Прежде всего, это масса семинаров и мастер-классов по самым разнообразным темам от основ организации бизнеса и управления проектами, до гейм-дизайна, работы с графикой и звуком. Именно в обмене бесценным опытом между маститыми и только начинающими разработчиками и заключается главная миссия конференции. Пока нет специализированных институтов, это единственный шанс получить хотя бы базовый набор информации по соданию игр, не наступая на грабли и не повторяя чужих ошибок.

НАШ ВКЛАД

Без лишней скромности сообщаем, что среди обычных посетителей и маститых разработчиков, стенд нашего издательства был самым популярным. Представители всех четырех журналов беседовали с читателями об играх, раздавали автографы и дарили свежие номера. Здесь же можно было принять участие в голосовании, определяющем лучшие игры 2003 года. В одной из номинаций – среди отечественных проектов для PC – итоги были сразу же подведены: согласно мнению наших читателей, приза от «Страны Игр» достойна «Операция Silent Storm», разработанная Nival Interactive. К слову, результаты предварительного голосования на http://www.gameland.ru и с помощью электронной почты полностью совпали с мнением посетителей выставки.

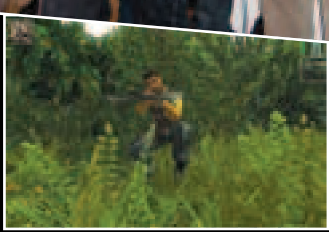
Наверное, самым «вкусным» блюдом на нашем стенде была огромная плазменная панель, к которой была подключена консоль PlayStation 2. Любой желающий мог проверить свое умение играть в Soul Calibur 2, померившись силами с сотрудниками редакции «Страны Игр» (а также примкнувшими к ним консольщиками из «PC Игр»). Второй джойстик переходил от одного геймера к другому, но несмотря на кажущуюся простоту освоения этого файтинга, добиться успеха смогли лишь затесавшиеся в толпу профессионалы. Им достались призы, представленные российскими игровыми издательствами.

Использовалась панель и более «продуктивным» образом. На нашем стенде прошли эксклюзивные презентации нескольких консольных игр. Starcraft: Ghost был представлен только роликом, однако представитель компании «Софт Клаб» обрадовал присутствующих заявлением о том, что скорее всего игра будет локализована в России. Поклонники гонок смогли воочию увидеть японскую версию Gran Turismo 4: Prologue, сокращенный вариант будущего хита – она продается сейчас в магазинах Страны восходящего солнца как полноценная игра. Солидный набор автомобилей и трасс позволяет оценить все величие будущего сиквела, так что вас в будущем ожидает подробный отчет о доставшемся нам в диске. А посетители КРИ смогли лично опробовать самый мощный гоночный проект 2004 года. Наконец, в играбельной же форме представлена PS2-версия проекта Rainbow Six 3 (читайте материал о нем в этом номере). Не были забыты и поклонники PC-игр: им продемонстрировали многообещающие проекты Xenus, «В тылу врага» и «Саботаж». ■

Большинство презентаций на нашем стенде не были бы возможны без ноутбука Bliss, любезно предоставленного фирмой Nexus.







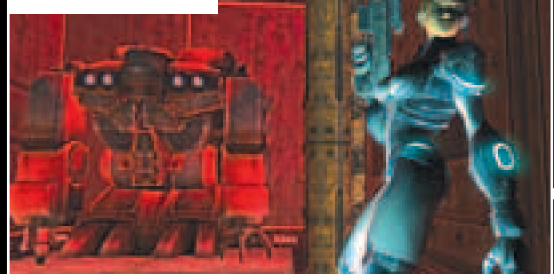
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE

Несколько трасс и урезанный набор машин – тем не менее, перед нами самая настоящая четвертая «Туризма»!



STARCRAFT: GHOST

RTS, ставшая stealth action, уже близка к релизу, причем, вполне возможно, мы увидим ее на русском языке.



ПИРАТЫ XXI ВЕКА

FAR CRY УКРАИНСКОЙ ЗАКВАСКИ

Украинская компания Diosoft уже два года своими силами делает красочный 3D-Action «Пираты XXI века». Демонстрируемая на стенде технологическая демка сочностью цветов напомнила с нетерпением ожидаемую Far Cry. Впрочем, если подводный мир уже выглядит очень прилично, то над наземной частью еще надо плотно работать. Диософтовцы планируют собрать полноценную бета-версию и лишь затем искать издателя. Так что до релиза еще далеко…





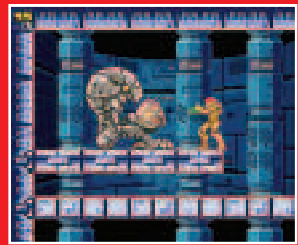
СЛОВО КОМАНДЫ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Отстой всех времен. Хуже, чем что угодно. Обычно потенциальный автор, загрузив главное меню «Мальвина vs Буратино: первая кровь с голубыми волосами», тут же кончает жизнь самоубийством, поэтому рецензий на такие проекты в «СИ» еще не появлялось.
1.0- 1.5 – Две текстуры на все. Движок, стыренный у Wolfenstein 3D. Отсутствие сюжета. Или, что еще хуже, его присутствие. Иногда наличествует неслабый концепт, понятный исключительно разработчику и его престарелой бабушке.
2.0- 2.5 – Парой текстур больше, чем в предыдущем пункте. В просветах между полигонами проглядывает робкая надежда, которая умирает последней. Первым все-таки умирает геймер. От скуки.
3.0- 3.5 – Иногда это вполне потянуло бы и на пятерочку, не будь оно разочаровывающим чадом знаменитых предшественников. Прекрасная идея, загубленная идиотской реализацией. Великолепная реализация, воплощающая идиотскую идею.
4.0- 4.5 – Фаст-фуд среди деликатесов. Кетчуп среди изысканных соусов. Не будем ханжами: если очень хочется кушать, то гамбургеры с колой вкусны почти так же, как молочный поросенок, фаршированный куропатками и виноградом.
5.0- 5.5 – Почти «что надо». Крепкие середняки, гордые своим заслуженным званием. Если нечем занять выходные (и при отсутствии игр с более высоким рангом) – самый что ни на есть правильный выбор. Очень неплохая оценка.
6.0- 6.5 – На подходе тяжелая артиллерия, шумные промо-акции, обильные обещания и заграничные командировки. Порой рука по инерции хочет вывести на балл-другой побольше, ан нет. Всем взяла, да не дотянула.
7.0- 7.5 – Абсолютное большинство всех заметных проектов, выходящих за год, удостаиваются именно этих отметок. Добротное освоение традиций, новые идеи и суггестивный геймплей – что еще надо, чтобы достойно встретить отрочество?
8.0- 8.5 – Эх... Маловато будет! Такие игрушки днем с огнем поискать. Гром среди ясного неба. Мы не ждали, а оно взяло и свалилось. Шок и трепет!
9.0- 9.5 – Раз в пятилетку. Нет, в эпоху. Высоко-высоко в небе. Сияет и плавно парит. В горних чертогах на огненном троне. С припадающими связтыми. Новая серия Warcraft.
10.0 – Трансцендентальное единство апперцепции, которое, как известно, есть единство функции, а не субстанции, сливающееся в экстазе с божественным абсолютом! Купить. Поставить. Увидеть. Умереть. Дальше на земле делать нечего. Жизнь прожита не зря.

ИГРА НОМЕРА



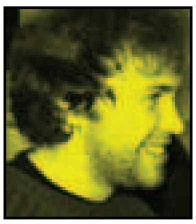
Metroid: Zero Mission
стр. 96

Римейк игры более чем десятилетней давности оказался на удивление «вкусным». А все потому, что GBA идеально приспособлен для правильной демонстрации достоинств хитов древности! Но и завоевания Metroid Fusion не забыты – список приемов расширен.

«СИ» РЕКОМЕНДУЕТ

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игрушке, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с артефактом.

Михаил Разумкин
Привидение с моторчиком



Слухи с КРИ. Один иностранный любитель N-Gage по большому секрету поведал мне, что сейчас полным ходом идет работа над новой моделью игрофона. Она будет иметь горизонтальный экран, слот для карт, и никакого сайдтокинга.

Валерий «А. Купер» Корнеев
Человек, застревавший в дверях с Новодворской



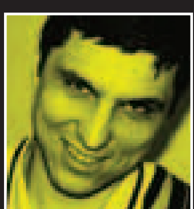
Хочу PSP. С хорошими играми. Жаль, в ближайшие год-полтора таковых нам не светит. Выспаться хочу. В отпуск хочу. Мне отсюда видно, что Глагол внизу похож на Гэхана из Depeche Mode.
А Злое Вымя не дремлет.

Константин «Wren» Говорун
Зеленая шоколадка



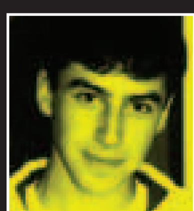
Я устал. Люди нормальные играют на PS2. Юзеры устанавливают Windows. Байкеры гоняют по ночной Москве. Лишь журналисты сидят и сдают номер. «Южный парк» не смотрят. Есть в кафе ходят в час ночи. Ежики трудолюбивые.

Chikitos
Эль хуэгодор



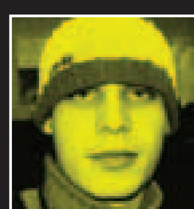
Не успел приступить к выполнению служебных обязанностей, как насели местные «деды» и заставили сочинять «слово». Поделюсь впечатлениями. Сдача номера – это сумасшедший дом какой-то. Я оригинален?

Ефим Марковецкий
Читатель-правдоруб



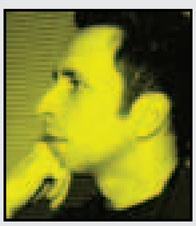
А потом я оказался в этой маленькой черно-желтой фотографии. За мою работу в фокус-группе, удачные и не очень попытки сделать журнал лучше. Я здесь. Непривычно. Писать эти строки. Желать вам приятного дальнейшего чтения.

Алик Вайнер
Прикрытая Непонятка



Утром четверо неизвестных позвонили мне по телефону и сказали, что на работу нужно не к 9:00, а к 12:00, а я взял и попался на эту удочку. А потом жена вздумала прясть, но вдруг укололась о волшебное веретено и заснула. Так я вчера до работы и не добрался...

Алекс Глаголев
Неприкрытая Непонятка



Ходили вчерась с любезным Аликом Марковичем к визажистам. Потратили четыре часа казенного времени и по сто долларов на брата. Если теперь все читательницы в нас не влюбятся, то... Нет, не может такого быть!

Polosatiy
Зверобой-буденовец

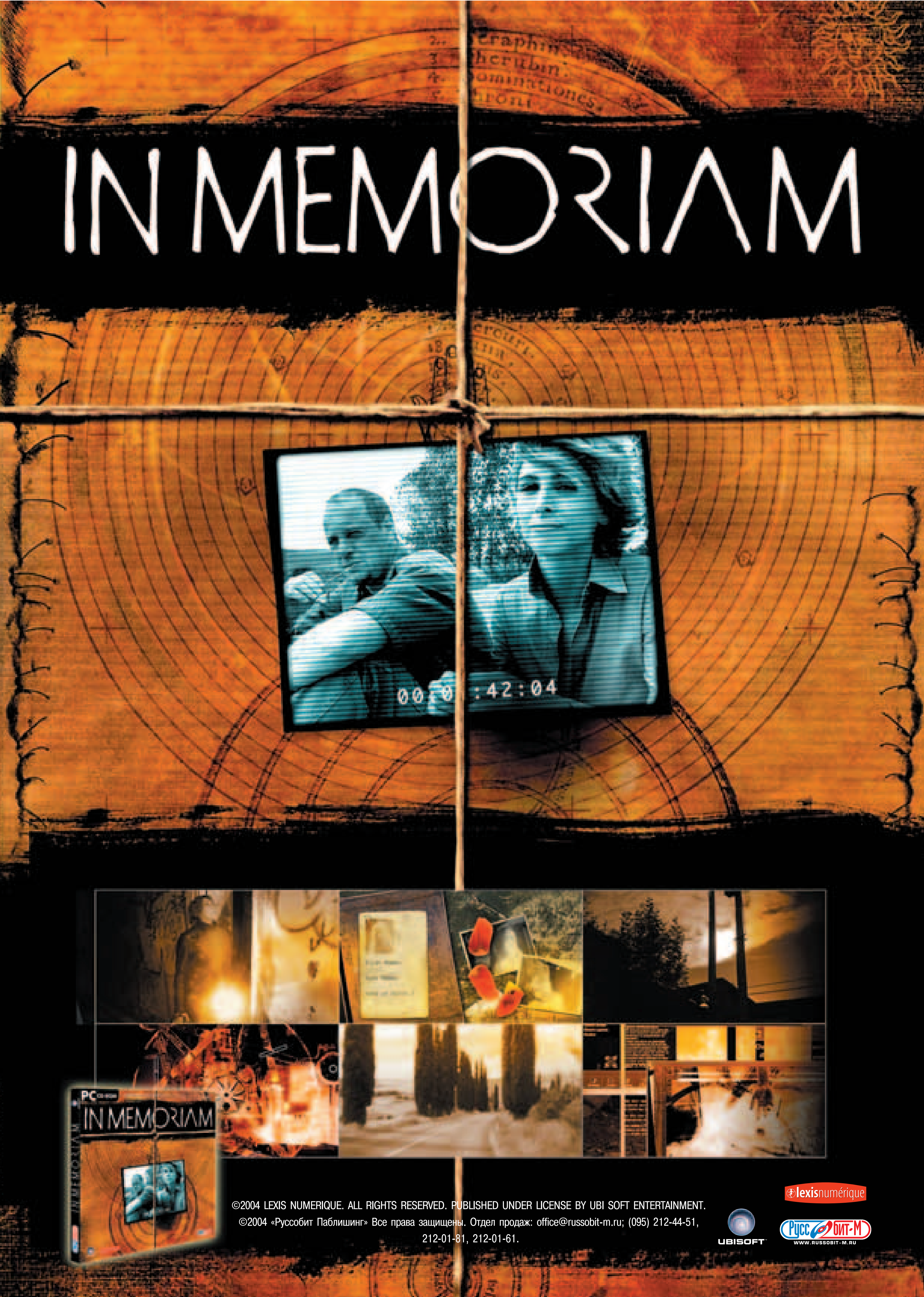


Недельное пребывание в знойном Египте отрицательно сказалось на работе серого вещества. Разжижение мозга чувствовалось и по дороге домой. Благо, московский морозец остудил голову, и теперь, вроде бы, все в порядке.

Леонид Андруцкий
Чапай-батяня, батяня-Чапай!



Московский банщик, в прошлом тренер по самбо для спецгрупп, специалист по подготовке боевых видов самбо, массажу, лечебной физкультуре и художественному свисту для оптимизации здоровья консультирует и парит группы клиентов.


IN MEMORIAM
00:0 :42:04
PC
IN MEMORIAM
©2004 LEXIS NUMERIQUE. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED UNDER LICENSE BY UBI SOFT ENTERTAINMENT.
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61.
lexisnumérique
UBISOFT
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ ЖАНР: platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: Sonic Team
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.sega.com/



SONIC HEROES

ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

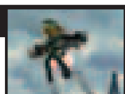
Появление игры с Соником на PlayStation 2 можно расценивать по-разному: и как признак преемственности поколений, и как символ нового устройства индустрии, где персонажи Sega расселились едва ли не по всем возможным платформам, и как отголосок горького поражения компании в «приставочных войнах» последнего десятилетия.
Событие, конечно же, знаковое и отрадное для каждого геймера со стажем, помнящего времена Mega Drive и торжества самых первых и лучших «Соников» – жаль только, что такое знаменательное событие омрачено далеко не идеальной реализацией проекта на PS2.
В стенах редакции разгорелся спор относительно двух частей Sonic Adventure для Dreamcast и GameCube: Врен считает обе игры вполне подходящей трехмерной реализацией основных идей сериала, а я глубоко уверен, что это одна из самых крупных неудач Sonic Team. Вместо того, чтобы проанализировать, чем 16-битные «Соники» привлекали геймеров в первую очередь, подопечные Юдзи Наки сделали опрометчивую ставку на такие составляющие трехмерного платформера, как исследование уровней и приключенческие элементы. А ведь Sonic 1-3 (плюс Sonic & Knuckles) в первой половине девяностых вырвались вперед в соперничестве с играми об усатом водопроводчике вовсе не из-за этих свойств – наоборот, исследовательская составляющая всегда привлекала игроков в продукции Nintendo, на ней зиждется популярность Metroid, Donkey Kong Country и всего сериала Super Mario Bros. Когда Sega решилась выставить на публику своего синего ежа, уже было очевидно техническое превосходство Super NES над Mega Drive, и единственной областью, в которой Соник мог потягаться с Марио, стала скорость. Именно благодаря ошеломительно быстрому геймплею сериал набрал огромную аудиторию поклонников: короткие уровни, пролетавшиеся опытным игроком буквально за пару минут с космическим ускорением, являли разительный контраст с неспешным игровым процессом Super Mario, где ключевым элементом была точность действий героя. То, что во времена Dreamcast в Sonic Team не смогли или не захотели осмыслить причину популярности своих классических игр, послужило залогом прохладного отношения к серии Adventure практически всей аудитории давних фэнов сериала. Поэтому с Sonic Heroes были связаны большие надежды – демонстрация на выставке E3 в прошлом мае показала, что Юдзи Нака направил разработку в правильную сторону, наконец-то решив оттолкнуться от бага-

ПИСК И ВИЗГ

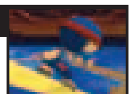
Еще одна область, в которой авторы не хотят усвоить уроки конкурентов,– голоса персонажей. Хотя мы уверены, что в идеале Соник должен был остаться «великим немым» наравне с Томом и Джерри, но раз уж Sega решила озвучить ежа, то можно было бы вложить в его уста «цепкие» фразочки, как это сделала Naughty Dog с Джеком или Nintendo с Марио (ах, это незабываемо великолепное «It's a me-e-e, Ma-a-ryo!!»), но нет – Соник и все остальные персонажи излишне многословны и озвучены какими-то десятилетними детьми. Речь в игре звучит так противно, что уши начинают сворачиваться в трубочку, а один и тот же повторяющийся возглас при атаке рано или поздно сведет вас с ума.



ХУЖЕ, ЧЕМ
Ratchet & Clank 2



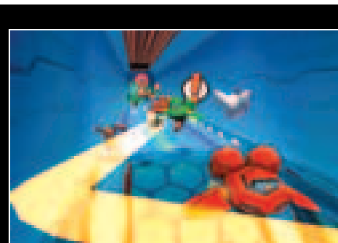
КРАСИВЕЕ, ЧЕМ
I-Ninja

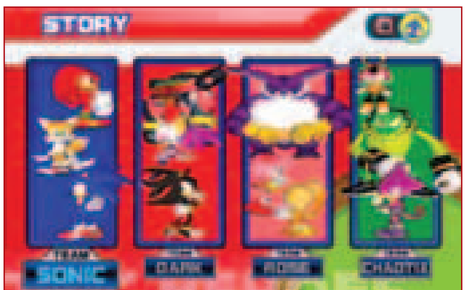


SONIC TEAM ДАВНО ПОРА ХОРОШЕНЬКО ОГЛЯДЕТЬСЯ ВОКРУГ.

TRUE
НАСТОЯЩИЙ «СОНИК»

Система командной игры нам полюбилась с первого взгляда на незавершенную японскую версию, но все-таки главным аттракционом Sonic Heroes остается возможность, подобно вагонетке на «американских горках», разогнаться и проскочить с невероятным ускорением прихотливую череду петель и зигзагов, которые выделывает изгибающаяся, летящая вперед лента дороги, или уподобиться шарику для пинбола, отскакивая от блестящих и мигающих лампочками поверхностей на уровне Casino Park!





Экран выбора команд. Прохождение за разных героев отличается не так сильно, как хотелось бы.



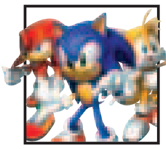
Желтый, синий, красный – три цвета победы. Или бесславной смерти.



«Вредный Купер, подпиши скрины-ы...» – было написано на этом самом месте Вреном. Выполняю завет коллеги. Действительно, зверушки улепетывают от злого колеса. На этом сходство с Sonic Adventure исчерпывается.

ВЕРДИКТ

КИСЛОВАТО



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Ощущение того, что играешь в классического «Соника». Яркая графика, знакомые персонажи, сильный упор на скорость.

МИНУСЫ

Синдром мгновенной смерти, помноженный на глюки камеры; отличий между командами почти нет; жуткие голоса у зверей.

Непродолжительное и проблематичное путешествие в любимый мир, все-таки позволяющее надеяться на лучшую участь сериала.

ХАОС

ЗАДОМ НАПЕРЕД

Несладко приходится Team Chaotix (хамелеон Эспио, пчелка Чарми и крокодил Вектор). Будучи детективами, они заняты поиском раскиданных по этапам вещей – но природа Sonic Heroes отчаянно сопротивляется любым попыткам вернуться назад по уровню, чтобы обнаружить пропущенный ранее предмет. Камера фактически отказывается смотреть назад, даже когда ее насильно выворачивают в перспективе от первого лица, а подавляющее большинство устройств, ускоряющих или подбрасывающих героя в воздух, действуют по направлению строго вперед. Похоже, выверт с Chaotix осенил создателей в последний момент, когда уже не было времени позаботиться о качественной его реализации.



руя их способности. Предусмотрено несколько мини-игр, использующих, как и схватки с боссами, принцип командного взаимодействия персонажей. Давние поклонники серии почувствуют себя как дома на уровнях, повторяющих темы из предыдущих частей, – какой же любитель «Соника» откажется пробежаться по полностью трехмерным Emerald Island или Casino, увековеченным еще в исторических 16-битных версиях? Чувство скорости, дремавшее где-то в глубине Sonic Adventure, в Heroes триумфально просыпается – дизайн этапов со всеми их немыслимыми кольцами и вавилонами предполагает совершенно молниеносный геймплей. На этом хорошие новости, честно говоря, заканчиваются.

жа, накопленного его командой за овеянный славой 16-битный период.

ВЗАИМОВЫРУЧКА

Sonic Heroes задумана отлично – в основе лежит формула старых «Соников», подвергнутая многообещающему усовершенствованию в виде командной игры, пусть даже не лишенной странностей. Четыре мало кому интересных сюжетных линии сводят на одном острове двенадцать персонажей. Авторы по-прежнему отказываются понимать, что публике абсолютно наплевать на многочисленных героев-зверей – кроме, конечно, самого Соника и, в гораздо меньшей степени, лисенка Тейлза и ехидны Наклза (каждая новая часть приносит все новых никому не нужных обитателей виртуального зоопарка – в Японии Sega старается делать деньги на плюшевых игрушках). Мы, естественно, первым делом стали играть за Соника и двух его компаньонов, ибо прохождение игры под названием Sonic Heroes какими-то там летучими мышками и крокодилами лишено смысла в принципе. Вместо того чтобы просвистеть по уровням одним героем, игрок контролирует звено из трех зверенышей, переключаясь между ними двумя кнопками, – активный герой может обладать навыками скоростного передвижения, полета или боевыми приемами, вдобавок, у каждого есть свой спецприем. Каждая из четырех команд построена по единому принципу связки «быстрого», «летающего» и «сильного» персонажей (прохождение уровней отличается только у Team Chaotix, в дополнение к обычным чудесам на виражах они вынуждены заниматься еще и поисками различных сюжетных предметов). Соль типичного этапа по-прежнему заключается в марафонском забеге по извивающемуся маршруту с параллельным сбором золотых колечек и разборками с механическими подручными доктора Эггмана. Отличие от предыдущих игр в том, что если прямо по курсу возникла скала, можно переключиться на Тейлза, который поднимет компаньонов на ранее недосягаемую для них высоту, а Наклз лучше других сможет раскидать наступающих роботов или пробить бреши в блокирующих путь преградах. От игрока требуется постоянно поддерживать высокий темп, мгновенно реагируя на изменения обстановки и соответствующим образом переключаясь между зверями, активи-

НЕ ВСЕ ТО ЗОЛОТО...

То, что с игрой не все в порядке, понимаешь в первые же полчаса – когда герой в десятый, двадцатый, тридцатый раз соскальзывает в бездонную пропасть и гибнет с жалобным писком. В былые времена такая смерть была вполне в порядке вещей, тогда персонаж мог двигаться всего в четырех направлениях, и удержать Соника на краю высокого уступа было несравненно проще. Однако трехмерная природа явила принципиально иную модель управления, и здесь подопытные животные мрут как мухи – от атак со всех сторон сложнее увернуться, к тому же слишком часто героя вынуждают прыгать вслепую, не имея ни малейшего представления о том, что ждет его за гребнем той или иной горы. А ждет там чаще всего мгновенная смерть, отбрасывающая хорошо если к последнему чек-пойнту, а часто – к самому началу уровня. Отчасти в этом виновата совершенно идиотская своевольная камера, определенно выступающая на



Головная боль команды Chaotix – сбор жучков-паучков из Красной книги.

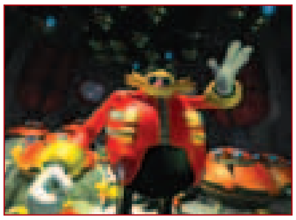


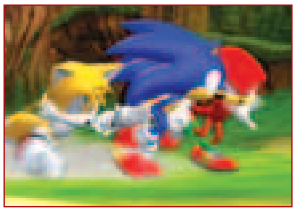
Здесь не так много платформ, давящих зазевавшуюся фауну. Но встречаются.



Запрыгнув в пушку, вы можете навести ее на соседние острова и, придав зверям должное ускорение, десантироваться на ранее недоступную территорию.

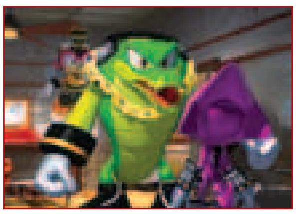
http://www.sega.com/











стороне Эггмана: все попытки заставить ее показывать происходящее в выгодной вам перспективе оборачиваются неудачей, она мотается от предмета к предмету, то отскакивая на огромную высоту, то выруливая вбок, то приближаясь чуть ли не вплотную в героям – все эти кульбиты мешают разглядеть устройство уровня впереди, и результатом становятся все новые случайные смерти, избежать которых не было никакой возможности. В конечном итоге, уровни проходятся только после того, как игрок запомнит расстановку ловушек – только действуя с упреждением можно бороться с камерой, старательно игнорирующей появление препятствий вплоть до момента, когда их уже поздно избежать. Отчего-то Sonic Team полностью игнорирует достижения последних лет в области разработки платформеров. Создается впечатление, что разработчики в глаза не видели ни Ratchet & Clank, ни Jak II, ни Sly Raccoon – вместо того чтобы следовать передовым образцам жанра, подопечные Юдзи Наки перенесли в Sonic Heroes не только лучшие элементы своих старых игр, но и дурное наследие 16-битной эпохи: давно уже дискредитировавшую себя систему «жизней», мгновенные смерти при падении с любой площадки на «краю» уровня. Управление и камера в трехмерном платформере диктуют свои законы, которые Sonic Team упорно игнорирует, заставляя игрока в остервенении бросать джойпад при виде героя, снова и снова беспомощно летящего в пропасть, внезапно возникшую там, где ее никто не ждал.

ЗАБУКСОВАЛ...

Другая порция наших нареканий напрямую затрагивает основное достоинство игры – ее скорость. Если версии Sonic Heroes для Xbox и GameCube в основном работают на частоте 60 кадров в секунду, PlayStation 2 едва вытягивает 30 кадров, и при максимальном ускорении окружающий пейзаж там двигается с ощутимыми рывками (в многопользовательском режиме через split-screen проблемы становятся еще ощутимее). Xbox-вариант демонстрирует резкие замедления в нескольких местах, но компенсирует это текстурами высокого разрешения, большим разнообразием техник освещения, аппаратным сглаживанием краев моделей, применением технологии bump-mapping и эффектами разлета частиц (particles). Разработчики явно провели больше времени с версией для GameCube, совершенно не подтормаживающей и снабженной всеми графическими прелестями наравне с реализацией для Xbox. Спрашивается, что помешало Sonic Team удостоить таким же вниманием проект для PS2? Естественно, отчасти виноваты технические ограничения консоли, но все мы знаем, что при должных вложениях сил приставка от Sony демонстрирует чудеса, сравнимые с лучшими достижениями конкурентов. В Sega же решили не утруждать себя сверх меры и, по давней традиции, ограничились быстрым портом.

ХОЧЕТСЯ ЛУЧШЕГО

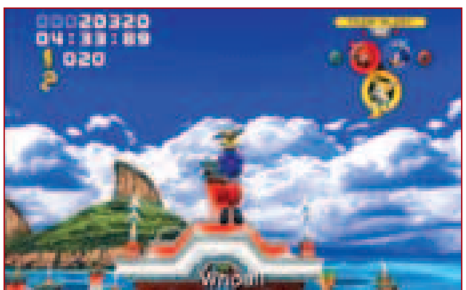
Возможность сменить персонажа на ходу – любопытная эволюция, продвигающая серию вперед; безусловным плюсом является упор на быстрый геймплей вместо исследования уровней. Sonic Heroes, в отличие от двух эпизодов Adventure, стала шагом на верном пути – жаль только, что шаг этот омрачен серьезными проблемами с камерой и проклюнувшимися вдруг пережитками прошлого. В 2004 году герои не должны умирать, валясь в пропасти на каждом шагу. Это, знаете ли, противоречит основам нынешнего мироустройства. Надеемся, что в Sonic Team все же найдут время поиграть в современные платформеры и сделают для себя несколько любопытных открытий. Не хочется терять надежду когда-нибудь увидеть идеального трехмерного «Соника». ■

ЧТО НАЖАТЬ?

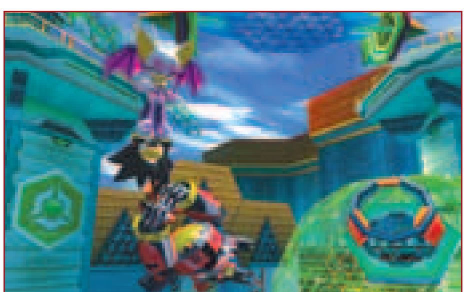
НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Американская Sonic Heroes – редкий NTSC-релиз для PS2, где для навигации в меню используется японская схема управления – когда подтверждающей служит кнопка «круг», а отменяющей – «крест». Почему-то при локализации игр эту модель меняют на противоположную: в Штатах и Европе геймеры привыкли подтверждать выбор кнопкой «крест». Из всего многообразия англоязычных релизов вспоминается только первый Metal Gear Solid для PS one, где оригинальная японская схема также осталась без изменений. Впрочем, сейчас Sega исправила упущение: PAL-версия приведена в соответствие с западными стандартами.





Финишная точка первого уровня – чудо-юдо рыба кит на заднем плане.



В каждой команде найдется герой, на котором можно повиснуть в трудную минуту.



Бонус-этап – труба, где нужно набрать как можно больше разноцветных драже – подозрительно смахивает на рекламную акцию известного сотового оператора.

SONIC BATTLE

БОЙЦОВСКИЙ БАЛАГАН



ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Во времена стародавние Соник был величайшим на свете ежом. Сейчас синий колючий зверь превратился в монстра, жаждущего лишь денег – и никогда не довольствующегося полученным. Новая игра, вышедшая на GBA, никоим образом не развивает серию, не предоставляет ничего уникального, лишь пытается сыграть на поле Super Smash Bros. Melee и сериала Pokemon. Безуспешно.

Нет, расстраиваться не стоит. Игры с участием Соника все еще могут похвастаться высочайшим качеством реализации. Двухмерные спрайты без купюр переехали сюда из Sonic Advance, трехмерный полигональный движок справляется со своими задачами, музыка и даже озвучка порадуют поклонников сериала. Проблема – в концепции геймплея.

В Sonic Battle знакомые с детства персонажи встречаются в смертельной схватке. По образу и подобию Power Stone, но не совсем – разрушаемых объектов на арене нет и внешнего оружия не предусмотрено. Бойцы (до четырех одновременно) применяют свой нешуточный арсенал (три настраиваемых суперудара плюс полная корзина обычных приемов), пытаясь свести количество жизней противника (не путаем с линейкой энергии) к нулю. Спрайтовое безумие напоминает двухмерные файтинги, но свобода перемещения дает куда большие тактические возможности. Казалось бы. Вторая новинка – главный герой «сюжетного» режима, робот Emerl. Он умеет запоминать приемы и вообще любые способности, что есть у противников, а затем «экипировать» их. Не все сразу, а насколько Skill Points (проще говоря, экспы) хватит. Приемами этими можно... правильно, обмениваться с другими владельцами игры, и в конце концов накопить полный их набор (несколько сотен). Лозунг «поймай их всех» живет и побеждает. Не обошлась игра и без специального «сетевого» режима, где можно устроить побоище с живыми соперниками.

Главная проблема Sonic Battle заключается в том, что игра невыразимо скучна. Ограниченные возможности GBA не дают вдоволь полюбоваться спецэффектами, да и набор приемов до рези в глазах однообразен. Кому понравится бегать по арене, давя одни и те же кнопки десятки, сотни, тысячи раз? Нормальные файтинги цепляют аудиторию схватками «один на один», где любое решение провести атаку может оказать влияние на исход поединка. Даже Power Stone с его безумством четко отделял новичков от профессионалов, заставлял относиться к битве серьезно. В Sonic Battle нам нужно одного и того же противника побеждать пять-десять раз одними и теми же приемами, причем шансов у врага все равно нет. Баланса между бойцами не предусмотрено – попробуйте выбрать ежиху Эми, убедитесь сами. Коллекционирование приемов противного желтого робота – задача на десятки часов, которых как раз хватит на то, чтобы свести геймера с ума. Это могло бы оправдываться сюжетом, но очередная история о том, как доктор Роботник планирует захватить мир, достойна лишь мусорной корзины. Хотя фанаты съедят все и не поморщатся. ■

ЛЕГКО В УЧЕНИИ...

ЕЩЕ ЛЕГЧЕ В БОЮ!

Левый шифт на GBA отвечает за блок, а также (если его удерживать) за лечение, правый – за суперудар. Перед каждым поединком (или когда жизнь потеряете) вам предложат выбрать защитный прием, обычный и воздушный типы атак. Поэкспериментируйте – пригодится. Сочетания кнопки «B» со стрелками джойстика дают поразительный эффект. Наконец, есть еще очень важная полоска (над линейкой энергии), определяющая возможность нанесения нечестного удара, убивающего с первого раза (все тем же правым шифтом). Этим часто пользуется AI. От безысходности.

ВЕРДИКТ

СУМБУРНО



6.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Приятная графика, трехмерные арены, динамичный игровой процесс, разнообразие режимов.

– МИНУСЫ

Скучный и слишком длинный сюжетный режим, примитивность боевой системы, плохой баланс.

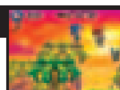
Не самая удачная попытка сделать файтинг с героями игр серии Sonic на базе идей, позаимствованных у хитов от Nintendo.



Не забываем применять «джагглинги»!

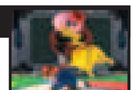
ТЕХНИЧНЕЕ, ЧЕМ

Sonic Advance 3



ПОХОЖЕ НА

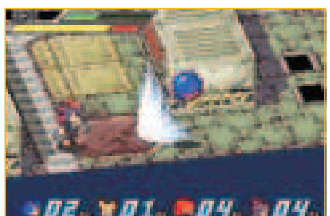
Super Smash Bros. Melee



КОКТЕЙЛЬ ИЗ САМЫХ РАЗНЫХ ИДЕЙ И ТЕХНОЛОГИЧЕСКИХ РЕШЕНИЙ. НЕ САМЫЙ ВКУСНЫЙ.



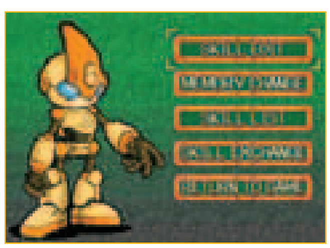
Соник выигрывает схватку, но соперники не сдаются. Кулаки Наклза и хвосты Тэйлза умеют творить чудеса – если не забывать применять суперудары.



Соник оправдывает свое имя. Акустический удар выдержать врагу не под силу.



Экипируя прием Girl Crush, убедитесь, что у вас за спиной не стоит подружка.



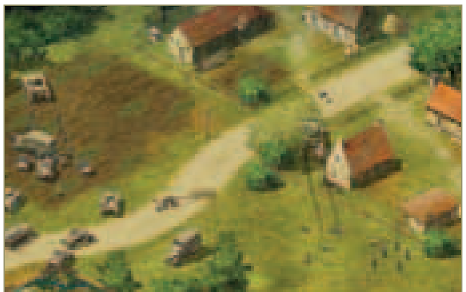


■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** RTS ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Dark Fox ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 600 МГц, 128 Мбайт RAM, GeForce2 32 Мбайт VRAM

http://www.games.1c.ru/north_operation/



Осада Ленинграда. Только отстояв родные города, мы приступим к штурму чужих.



Вся техника и вооружение – прежние. Вроде бы и придумать нечего!



Сравнивая сложность прохождения обеих кампаний, приходишь к выводу, что русские ничуть не уступают немцам ни в технике, ни в количестве, ни в стратегии.

БЛИЦКРИГ. ОПЕРАЦИЯ «СЕВЕР»

ПОСТВОЕННАЯ ИСТОРИЯ

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

В преддверии двадцать третьего февраля, будучи персоной сомневающейся, я в очередной раз столкнулся с проблемой выбора подарков. Покончив со статьей в ночь перед праздником, я завернул «Операцию «Север»» в заранее припасенную подарочную бумагу, а утром со всеми почестями вручил отчиму. Упомянул при этом о двух новых кампаниях: за доблестные Советы и зловещую фашистскую Германию. Что каждая из них включает по десять огромных миссий. И что обе сюжетные линии как-то связаны с операцией «Север». Может он игрок и непрофессиональный, но историк старой закалки. Меня сразу же ввели в курс дела: летом далекого сорок первого года отборные подразделения Вермахта под кодовым названием «Север» привели в действие план по захвату Советского Союза. Путь наступления проходил через Прибалтику на Псков и Ленинград. Этим событиям посещена первая глава игры. Вторая часть повествует об оборонительных сражениях Красной Армии, в конце концов, перешедших в полномасштабное наступление.

Дальше были цыгане, медведи, «горилка»... – в общем, все атрибуты хорошего праздника. Вперемешку с песнями нестройным хором завязался спор о правдоподобности игровых миссий. Перебрали «блокадный Ленинград», «сражение под Ригой», битвы под Псковом и Вильнюсом. В результате, остановились на том, что среди большинства реально воссозданных событий изредка попадаются и альтернативные варианты. К вопросу об альтернативности, следует напомнить, что разработчиками оригинальной игры, первого и второго дополнения были совершенно разные команды. Если трудолюбие и профессионализм «Нивала» прославили «Блицкриг», то отсутствие этих качеств у компаний-продолжателей постепенно сводят все восхищение на нет. Мой вам совет: воспринимайте все add-on'ы как нечто, способное скоротать время в ожидании «Блицкрига 2». Дойдя до необходимой кондиции, мы решили ненадолго оставить гарцующий на столах народ и установить игру. Замечу, что изначально «Операция «Север»» не производит особого впечатления. Неудивительно, так как практически все она унаследовала от оригинальной игры. Я сразу же предупредил, что и визуальных изменений «ОС» не претерпела. Но и это не смутило настоящего любителя военных стратегий. Мне, как человеку далекому от подобной ностальгии, объяснили, что любое продолжение «Блицкрига» славно не ворохом нововведений, а множеством продуманных заданий. «Сам процесс уже отточен до совершенства, остается надлежащим образом его реализовать. В миссиях, естественно». С этими словами человек перестал реагировать на внешние раздражители и окончательно погрузился в далекие сороковые. ■

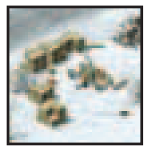
ХВАТКИЙ «СЕВЕР»

МЕЖДУ ПЕРВОЙ И ВТОРОЙ ПЕРЕРЫВЧИК НЕБОЛЬШОЙ

Если помните, первое официальное дополнение к «Блицкригу» не отличалось особым мастерством исполнения. «Смертельная схватка», откровенно говоря, не удалась. Единственное, что поддерживало к ней интерес – это сопричастность к изначальной игре. Возможность еще раз окунуться в максимально реалистичный военный мир стала основным привлекательным фактором. Который в очередной раз был использован в «Операции «Север»».

ВЕРДИКТ

НОСТАЛЬГИЯ ПО ВОЙНЕ



5.0

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

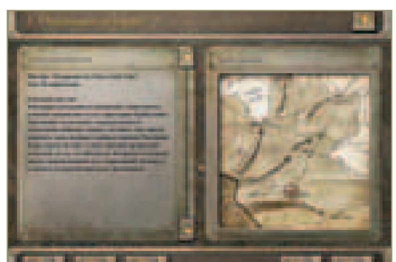
ПЛЮСЫ

Двадцать интересных миссий за Россию и Германию, улучшенный AI, проработанный геймплей, максимальный реализм.

МИНУСЫ

Отсутствие глобальных нововведений, немного устаревшая графика, необходима оригинальная версия «Блицкрига».

Достойное продолжение одной из лучших стратегий прошлого года. Как для любителей серии, так и для поклонников жанра.



Краткий брифинг как небольшая сказка.

ПОЧТИ ТАКАЯ ЖЕ, КАК

«Блицкриг»



ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ

«Блицкриг. Смертельная схватка»



ТИПИЧНЫЙ ADD-ON С НАБОРОМ ИЗ ДВАДЦАТИ НОВЫХ МАСШТАБНЫХ МИССИЙ.



РАСКРОЙ ЗАГОВОР! УЗНАЙ ПРАВДУ!
BEYOND
GOOD & EVIL
За гранью добра и зла
UBISOFT
Бука

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** Strategy ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1С» / Nival Interactive ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Wanadoo ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Digital Reality ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8 ■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P4 1200 МГц, 256 МБайт RAM

http://www.haegemonia.com

ГЕГЕМОНИЯ: НАСЛЕДИЕ СОЛОНОВ

СО СКОРОСТЬЮ СЛОНА

КИРИЛЛ КУТЫРЕВ
kir@gameland.ru

Если для нас, простых романтиков, вселенная – это что-то далекое и бесконечное, то для верховных небожителей-игроделов – всего лишь неисчерпаемый колодец сюжетов, из которого их беспрестанно черпают и продают нам.

Еще каких-то три года назад обложки дисков манили покупателей «зловещими интригами» и «нестандартными сюжетными поворотами». Сейчас же весь «задник» усеян перечислениями графических эффектов. Тенденция, однако.

НОВАЯ ЛУЧШАЯ ЖИЗНЬ

Не выразив сразу всех душевных порывов, разработчики из Digital Reality решили наверстать упущенное сейчас. Около пятнадцати новых карт, десятка кораблей и нескольких строений оказалось вполне достаточно, чтобы старая «Гегемония» превратилась в новое «Наследие Солонов». Вопреки острому желанию выделить небольшой абзац под разговор об оригинальности названия, прямиком переходим к самому истоку игры. К сюжету, так сказать.

ОТКУДА ВЫ, СОЛОНЫ?

Две тысячи сороковой год. Человечество измотано нескончаемыми космическими войнами. Марсианские колонии готовят сокрушительный удар по нашей цивилизации (вот пишу и самому тошно). Только чудо может спасти землян от неминуемой гибели... бла-бла-бла и все такое. Чудом и называются загадочные Солоны(!). Некие существа, представленные в игре одной, но очень мощной базой, собираются захватить всех и сразу. Возникает резонный вопрос: при каких таких удивительных условиях это может произойти? В этом, видимо, и есть тайна наследия великолепных Солонов. Но не спешите плеваться и фыркать. При всей своей сумбурности игра действительно производит впечатление. Причем положительное. Возможно, ей не хватает самобытности, хорошего сюжета и другого названия, но сам процесс завораживает до безумия. Даже «Homeplanet» не мог похвастаться таким геймплеем.

КОСМИЧЕСКИЙ БЫТ

Одиночная игра сильно походит на скирмиш, где вы выставляете размер карты, количество оппонентов и их расовую принадлежность. После чего под ваше управление переходит целая планета, с которой и начнется освободительная экспансия. Отправляем несколько колонизаторов на соседние пригодные для обитания плацдармы, с помощью буровых установок осваиваем рудоносные астероиды и назначаем первое исследование. Каждая из планет имеет показатели численности населения, производства и научного потенциала. Для их увеличения необходимо застраивать поверхность

ЛЖИВАЯ СКРОМНОСТЬ

ГРАФИЧЕСКАЯ СТОРОНА НЕ ВЫЗЫВАЕТ НИКАКИХ НАРЕКАНИЙ

Высокая детализация даже самых мелких деталей, качественные взрывы (правда, я до сих пор не уверен, возможны ли они в вакууме), превосходные спецэффекты. В общем, все необходимое, чтобы сделать черный и мрачный космос ярким, приятным взгляду плейграундом. Но у всего этого великолепия есть и обратная сторона – высокие системные требования. Поначалу игра ведет себя весьма и весьма скромно. Только после двух-трех часов экспансии «Солоны» показывают свое истинное лицо. Игра начинает жутко тормозить. Тут-то и начинаются настоящие нервы – куда ж без них. Игра все-таки.

ВЕРДИКТ

МЕЧТА ЛЮБОГО ЛЕНИВЦА



5.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

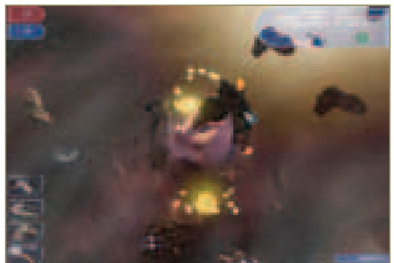
ПЛЮСЫ

Превосходная графика, огромный выбор кораблей и технологий, качественный мультиплеер, новые возможности дипломатии.

МИНУСЫ

Отсутствие сюжета, примитивизм действия, затянутость игрового процесса, завышенные системные требования.

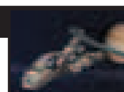
Отличная космическая стратегия, специально созданная для бездумного, ленивого и оттого приятного времяпрепровождения.



Взорванный корабль – это дорогой металлолом.

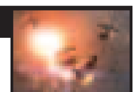
ХУЖЕ, ЧЕМ

Homeplanet

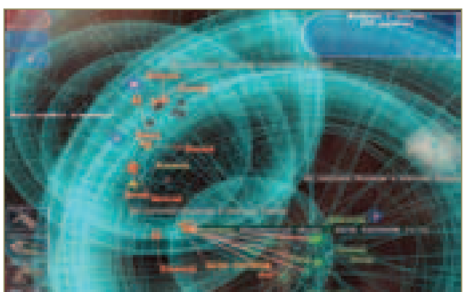


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

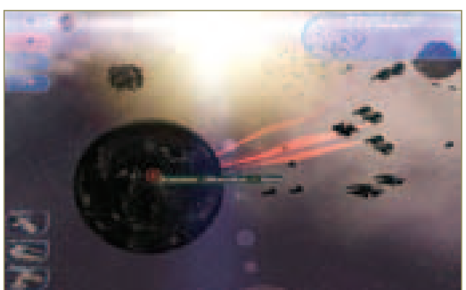
«Гегемония»



ЧТО НИ ГОВОРИТЕ, А ДО «IMPERIUM GALACTICA 3» ВСЕМ ИМ, КАК ДО ЛУНЫ!



Двумерная карта является основным рабочим окном. Против удобства не попрешь.



Осада планеты средних оборонительных возможностей может занять около 10 минут.



После удачной атаки ваши корабли получают новое звание (ранг). С повышением ранга увеличиваются их характеристики.

«зданиями специального назначения». Купола увеличивают максимальное количество колонизаторов, щиты и планетарные пушки защищают орбиту, а стадионы повышают мораль граждан. От последней зависит сумма поступающих налогов. Деньги, в свою очередь, нужны для постройки флота, организации шпионажа, развертывания торговых и дипломатических путей. С помощью этого набора захватываем новые планеты, строим новые здания, увеличиваем поступления в казну. И так до победного конца.

ВСЕ ПО ПЛАНУ

БЕЗ СЦЕНАРИЕВ ИГРЫ НЕ БУДЕТ

Помимо простого одиночного режима в игре присутствуют сценарные поединки. Каждый из низ обыгрывает отдельные моменты полной однопользовательской игры. Потренируйтесь прорывать планетарные блокады, обманом захватывать доверчивых врагов и на скорость собирать ресурсы. Также существуют четыре сценария исключительно для мультиплеера: конвой, товарищи, реликты и геноцид.

ВСЕЛЕНСКОЕ РАЗНООБРАЗИЕ

Игравшие в исконную «Гегемонию» должны помнить обилие самых разных прогрессивных разработок. Действительно, их было столь много, что даже под конец захвата среднего размера карты оставались необследованные ступеньки технологической лестницы. В «Наследии Солонов» исследовательское дерево стало еще большим. Каждый из базовых разделов (социология, планетология, корабли...) включает в себя немыслимое количество псевдонаучных терминов с детальным их объяснением. Только, включаясь в технологическую гонку, следует помнить, что исследовательские очки, необходимые для каждого проекта, ограничены. Система напоминает магазин, где вы за деньги (те самые очки) покупаете «открытия», причем вместительность вашего кошелька устанавливается изначально, а содержимое пополнению не подлежит.

Вслед за технологиями увеличилось количество космических кораблей. В основном, это новейшие разработки самих Солонов, волшебным образом оказавшиеся у вас. Флот подразделяется на классы: флагманы, крейсеры, истребители, звездные станции и целевые корабли. Каждый класс имеет технологическую принадлежность (протонная, квантовая, ионная, ракетная). Особый интерес представляют «целевики». Среди них отмечу дипломатические корабли, с помощью которых можно выполнять набор миссий: от заключения мирных соглашений до выплаты контрибуции. Также появились космозонды, используемые для шпионажа и охраны удаленной территории.

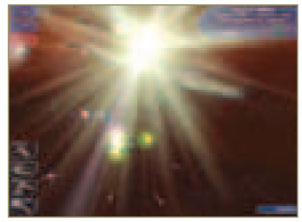
ХВАЛА БЕЗДУМЬЮ АРКАНОИДА

Концепция игры заключается в трех этапах: освоение стартовой галактики, проникновение в галактику соперника и захват всех имеющихся там планет. Логично и предельно понятно. Практика – тому пример: за все время прохождения у меня ни разу не возник вопрос, зачем я совершаю то или иное действие. Если на минуту забыть обо всех хитростях кораблестроения и заботах о морали ваших питомцев, вырисовывается простейшая картина: красные идут на синих, синие идут на красных. Чьих больше, того и победа. Доведя все манипуляции до автоматизма (происходит после часа игры), «Солоны» превращаются в арканоид. Разве что спешить никуда не надо – игра очень неторопливая и размеренная. Еще одной попыткой усовершенствовать игровой процесс, стало введение командиров подразделений. Наняв одного из них, вы поднимаете характеристики звена, находящегося под его контролем. Раз в несколько минут к вам приходят сообщения о новых рекрутах. Каждый военачальник обладает несколькими боевыми и гражданскими характеристиками. В зависимости от их величины, он требует ежемесячную зарплату. Три-четыре продвинутых управленца запросто могут подорвать ваш бюджет.

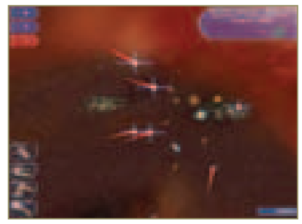
СЕТЕВАЯ ЛЕНЬ

Поскольку сюжетного интереса игра не представляет, можно предположить, что основным коньком «Солонов» является сетевой режим. Сложно сказать, что мультиплеер динамичен и стратегически многообразен – лично у меня эти понятия с обеими «Гегемониями» вообще не вяжутся. Он на любителя: для тех, кто может часов пять сидеть в одной позе, попивать чай и периодически смотреть телевизор. Действие ленивое, но в то же время очень увлекательное. Так что, ищите еще семь таких же лежебок, как вы, запасайтесь хорошим фильмом и вкушайте прелесть неторопливых сетевых баталий. ■



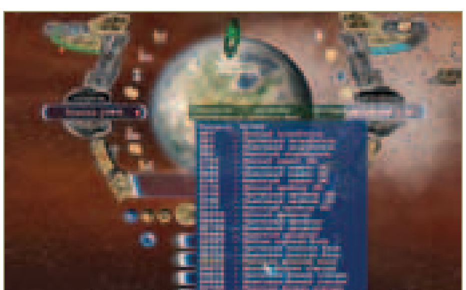




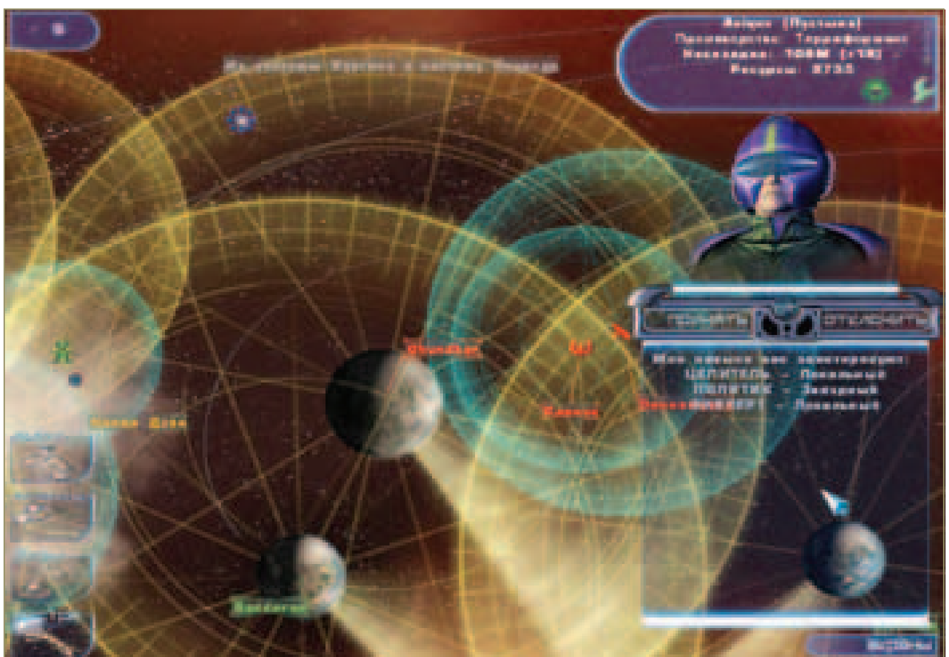




Каждая планета имеет ограниченную площадь, пригодную для строительства.



Полный список из двадцати семи боевых кораблей.



Развитие параметров у командиров измеряется степенью распространения. Локальный – мало, звездный – много.

■ **ПЛАТФОРМА:** PS2 ■ **ЖАНР:** FPS
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 16

http://www.ghostrecon.com/

TOM CLANCY'S GHOST RECON: JUNGLE STORM

ПОСЛЕДНЯЯ ОПЕРАЦИЯ ЗЕЛЕНЫХ ПАНАМОК

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Название Ghost Recon за три года существования торговой марки успело знатно надоесть. Компания Ubisoft выпустила, загибайте пальцы, Tom Clancy's Ghost Recon (PC, PS2, Xbox и GC), Ghost Recon: Desert Siege (PC), Ghost Recon: Island Thunder (PC, Xbox) и свеженький, с пылу с жару, PS2-эксклюзив Ghost Recon: Jungle Storm.

Прошлой весной менеджеры компании обещали, что Island Thunder выйдет на всех современных консолях, всерьез выкладывали анонсы, скриншоты и видеоролики, но на середине разработки неожиданно отменили релиз PS2-версии. Ради высшей цели – теперь сюжетная кампания убиенного дополнения целиком вошла в состав новой игры.

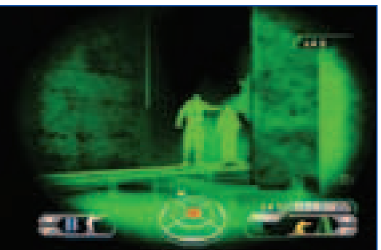
Island Thunder рассказывает о том, как кубинские экстремисты пытались захватить власть на своей родине, а для новой кампании (собственно Jungle Storm) сценаристы придумали колумбийских наркодельцов, поддерживавших бандитов из прошлой истории. Конечно, Ghost Recon – игра из тех, где увлекательный геймплей важнее, чем правдоподобный «альтернативный» сюжет, но имя маэстро Клэнси обязывает сочинить что-нибудь не настолько банальное. Воевать скучно, противники – картонные фигурки, падающие на землю после нескольких попаданий. Да и новые видеоролики между заданиями сняты на движке, и даже не воспринимаются как сколько-нибудь серьезный бонус.

10 ЛЕТ СПУСТЯ

В PC-версии любой части Ghost Recon вы управляете тремя отрядами солдат, а на PS2 количество взводов сокращено до двух. Игрок снаряжает опергруппы и отправляется на задание, где примеряет форму лидера взвода: ведет за собой пару товарищей и отдает приказы другой тройке дуболомов. Количество доступных команд невелико, и вы, фактически, только указываете, куда нужно идти, да определяете, как вести себя, если случится заметить противника. Не зря игроку отдали управление солдатом, возглавляющим отряд, – так на вашу долю достается больше действия, стрельбы, крови и насилия. Попадете под раздачу – прикроют напарники, а коли альтер эго получит пулю в голову, вы бесплотным духом пересядете «в кабину» к следующему вояке.

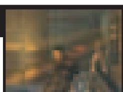
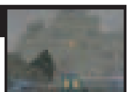
НОЧНЫЕ СНАЙПЕРЫ

Искусственный интеллект в Ghost Recon никогда не умел толком управлять войнами узкой специализации. Поэтому разумно снарядить одного из бойцов винтовкой с оптическим прицелом и действовать следующим образом: сначала силами пехотинцев зачистить подходы к стратегически важной высоте, затем переключиться на снайпера и аккуратно заползти на холм, уничтожая всех, кто попадется на глаза. Большую часть игры отряды проводят под открытым небом, где такая тактика более чем оправданна. Лучше всего устраивать геноцид в темноте: в очках ночного видения врагов отыскать проще, а снайпер, наоборот, становится намного незаметнее.



Подобных сценок в игре преступно мало.

ХУЖЕ, ЧЕМ	**ЛУЧШЕ, ЧЕМ**
Tom Clancy's Rainbow Six 3	Tom Clancy's Ghost Recon

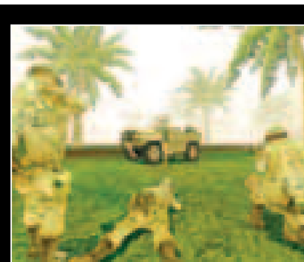



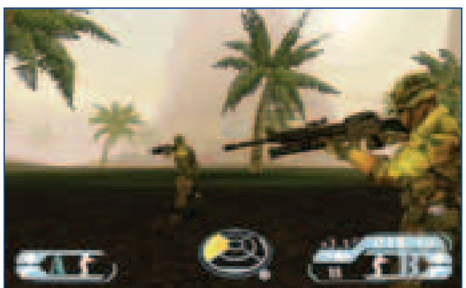
НЕПЛОХО, НО ДАЛЬШЕ РАЗВИВАТЬ КОНЦЕПЦИЮ НЕКУДА.

ПРАЗДНИК КАЖДЫЙ ДЕНЬ

ПЕРВЫЙ ОНЛАЙН-ТУРНИР ПО GHOST RECON НА PS2

27 марта начнется соревнование, в рамках которого отношения между собой будут выяснять тройки самых наглых поклонников Ghost Recon. Две лучшие команды отправятся в Сан-Франциско, где разыграют огромный плазменный телевизор, аксессуары для PS2 и прочие бесполезные, но приятные вещи. Участвовать в чемпионате могут только жители Северной Америки, поэтому «безумным иванам» придется и дальше показывать класс только в Quake III: Arena.





Викторина: сколько различных пальм вы сможете отыскать на этом скриншоте?



«Быстрым приказом» удобно пользоваться только в пределах прямой видимости.



Солдаты-близнецы, три клонированных террориста, четыре одинаковых ящика и шесть ламп сходной конструкции. И на моделирование потолка полигонов пожалели. Маловато будет!

ВЕРДИКТ

ТЯНЕМ-ПОТЯНЕМ



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Улучшенный интерфейс, новая кампания, великолепные звуковые эффекты, поддержка сетевой игры и голосовых команд.

МИНУСЫ

Устаревшая графика, монотонные миссии, недостаточно продолжительный одиночный режим.

Старичок Ghost Recon еще держится. Но пора, пора разработчикам выпустить сиквел и перестать мучить дряхлый движок.

РАСПРОДАЖА

НАЛЕТАЙ, ПОКА НЕ ОСТЫЛО!

На сайте Ubisoft можно приобрести комплект из Jungle Storm и USB-наушников от Logitech за 60 долларов США, предложение действительно «до тех пор, пока товар не закончится на складе». Отдельно игра продается за пятьдесят долларов. За те же деньги можно купить комбо Splinter Cell и Prince of Persia: The Sands of Time или позволить себе коробку SOCOM с наушниками и сэкономить 10 долларов. Или купить Soul Calibur 2 и не переживать.





Первый и некогда единственный PS2-релиз игры серии Ghost Recon многие ругали за поблажки, которые игра делала неопытным игрокам. Больше всего доставалось схематичному радару, указывавшему точное положение противника. Он сводил на нет пафос скрытной войны с вооруженными бандформированиями и превращал игру из тактического FPS в простенький видеотир. В Jungle Storm датчик отображает лишь направление на противника. Если одна из «долек» окрашена в желтый цвет, враг находится на расстоянии выстрела, если в коричневый – противник совсем рядом, если в красный – стоит, зараза, за углом. Покрутившись на месте, легко вычислить, где именно спрятался супостат – с одной стороны, не приходится утомительно выискивать недобитую контру, но, с другой стороны, теряется былая острота ощущений и игрок точно знает, откуда ждать нападения. Немного изменилась и система управления однополчанами: посмотрев в глаза товарищу и нажав select, вы немедленно берете его под свое управление, без посредничества экрана миникарты. Разработчики обещали навести красоту на 8 новых уровней, кое-где им это действительно удалось, но не настолько, чтобы бегать по джунглям взад-вперед вдруг стало увлекательно. Геймплей Ghost Recon запросто может вскружить голову, но отличные городские бои из первой части идут ему больше, чем «бури в стаканах».

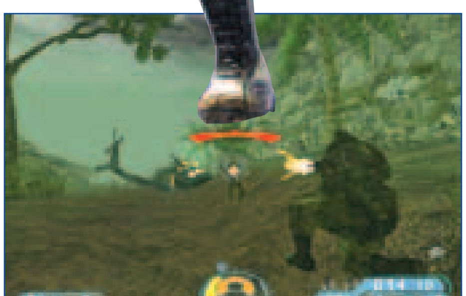
ЗОВ ДЖУНГЛЕЙ

Когда в конце 2001 года Ghost Recon появилась на PC, она уже не могла поразить кого-нибудь качеством графики. Шли годы, менялись платформы, и когда-то крепкий движок отстал от жизни. Ключевые места на новых картах и вправду удались, но стоит отойти от намеченного разработчиками маршрута, и становится ясно, что скалы практически вертикальны, что трава появляется на расстоянии пары метров от игрока, что по земле разлита зеленая краска, а модели персонажей покрыты невнятной размазней. Алгоритм поиска пути у напарников так и не развился до сколько-нибудь приемлемого уровня: ребята с огромным трудом обходят острые углы, то и дело застревая в, казалось бы, безобидных местах. Часто проще персонально проложить «безопасный» маршрут по ровной местности, чем пытаться вызвать прикрытие «быстрым приказом».

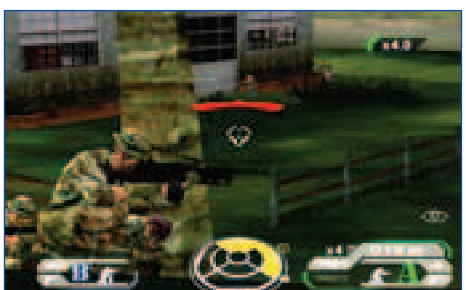
Боевое настроение создается, прежде всего, благодаря чудесному звуку. Даже если отвернуться от экрана, легко определить, с какой стороны и из какого оружия ведется огонь. Оперативники неохотно переговариваются, враги без акцента ругаются на разных языках (и на русском, да). Если же вашего персонажа ранят, экран на секунду мутнеет, потом боец приходит в себя и начинает тяжело дышать. Эти непроизвольно вырывающиеся стоны настолько атмосферны, что тут же хочется оставить раненого отдыхать и доиграть миссию силами здоровых солдат.

Самые аппетитные прелести игры остаются за бортом повседневной российской действительности. Ubisoft упирает на сетевые способы применения Ghost Recon: помимо шестнадцати одиночных миссий, в комплекте с игрой идет 31 карта для сетевой игры. Сетевая служба отслеживает статистику матчей и ведет глобальный рейтинг, а в игру включена полная поддержка голосового общения, как в режиме чата (онлайн), так и с голосовым распознаванием команд (во время одиночной игры). Большинству соотечественников, увы, в ближайшее время вряд ли удастся оценить прелести этих технологий.

Jungle Storm – безусловно, лучший проект в серии Ghost Recon, но с момента появления первой части прошло много времени, появилась масса аналогов (SOCOM, SWAT, и даже схожий по духу Splinter Cell), и движок ветерана уже не способен составить молодежи достойной конкуренции. Без нового моторчика можно нам на глаза больше не показываться, заключаем. ■



Положение оппонента вычисляется по цвету долек радара.



Подчиненные, как и раньше, с большим трудом замечают противника.



Графика в Jungle Storm, к сожалению, слабее, чем в играх-конкурентах. Модельки объектов не слишком подробные, а текстуры излишне размазаны.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, GameCube, Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** platformer
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** EA Games ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Warthog
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.looneytunesbackinaction.ea.com/



Багз Банни традиционно орудует деревянным молотом.



Даффи Дак же, напротив, предпочитает сковородку.



Мультяшная дверь позволяет за символическую сумму долларов «сменить прикид», благодаря чему Багз может преодолевать различные препятствия. Выглядит глупо...

LOONEY TUNES: BACK IN ACTION

СНОВА В ДЕЛЕ

SPRIGGAN
spriggan@miranime.net

Пожалуй, после диснеевских персонажей, самыми узнаваемыми «мультяшками» на американском телевидении являются герои Looney Tunes. В связи с выходом нового фильма под названием Looney Tunes: Back in Action, компания Warthog выпустила одноименную игру.

По большому счету LT: BiA – всего лишь очередной платформер. В нем нам предстоит, играя за всемирно известных Багза Банни и Даффи Дака, искать полумифический артефакт под названием Blue Monkey Diamond, дабы он не достался корпорации ACME – ведь миру тогда, ясное дело, настанет крышка. Предыстория полностью соответствует другим мультфильмам с Багзом Банни и Даффи Даком, так что тут придраться ни к чему не получится – духу первоисточника соответствует. Основные недостатки данного платформера кроются в модели игрового процесса. Вы поочередно управляете то одним героем, то другим и выполняете различные задания, которые то и дело открываются в процессе похода за обезьяньим артефактом. Нет, здесь еще все в порядке: головоломки способны занять игрока надолго, разнообразие присутствует, да и чередование героев радует, но... геймплей Looney Tunes: Back in Action медлителен и совершенно нединамичен: к любому противнику надо подойти чуть ли не в упор, чтобы он вас заметил и решился хоть что-то предпринять. Впрочем, убежать и скрыться от врага – дело плевое. Часто придется просто тупо преодолевать немалые расстояния с единственной целью добраться до определенного места, при этом не делая по пути совершенно ничего. Хотя возможностей героям почти не дали – что Багзу, что Даффи. Искать (вибрация джойстика сигнализирует о том, что заяц унюхал золото) да «добывать» сокровища исключительно скучно. Игра призвана развлекать геймеров другим – не самыми умными шутками, что постоянно наводят на мысли вроде «а где же здесь лопата?».

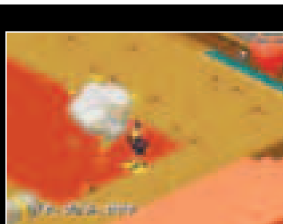
Гораздо приятнее говорить о том, как игра выглядит. Графика полностью соответствует сегодняшним стандартам платформеров: аккуратные, симпатичные модели Багза, Даффи, красивая окружающая среда, яркие спецэффекты. Единственное, за что можно слегка пнуть игру, – детализация и неповоротливая камера. Над озвучкой актеры потрудились замечательно: узнаваемые «фирменные» голоса всех героев задействованы и в игре. Но что толку в этом, когда геймплей столь невыразителен?

Вердикт будет на редкость простым: любителям Looney Tunes – играть, всем остальным – пройти мимо. ■

«ВЕСЕЛЫЕ МЕЛОДИИ» У ТЕБЯ В КАРМАНЕ...

...ИЛИ LOONEY TUNES: BACK IN ACTION ДЛЯ GBA

В GBA-версии суть детища Warthog ничуть не переменилась: красивая графика и утомительный геймплей. Проблема неповоротливой камеры традиционно отметается благодаря изометрической перспективе, зато данное «упущение» с лихвой компенсируется не слишком удачными гоночными этапами. PS2- и GC-варианты LT: BiA пришлись по вкусу? Что ж, разработчики даровали вам чудную возможность скучать не только дома, но и в метро или на выезде.



ВЕРДИКТ

НУДНО И ЗАТЯНУТО



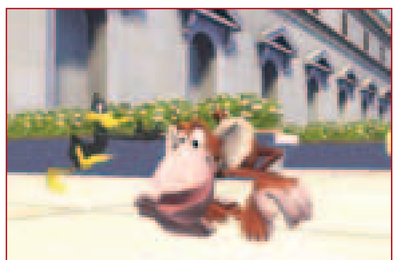
5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Красивая графика, хорошая озвучка, симпатичные видеоролики, знакомые герои.

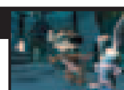
МИНУСЫ
Неудобная, неповоротливая камера, скучный игровой процесс, не самый тонкий юмор.

Красивый платформер, надоедающий уже на десятой минуте игры. Интерес представляет разве что для поклонников Looney Tunes.



За обезьянами гоняться предстоит часто и долго.

ХУЖЕ, ЧЕМ
Whiplash



ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Wallace & Gromit in Project Zoo



СЛАБЫЙ ПЛАТФОРМЕР. САМ ПО СЕБЕ НЕПЛОХ, НО В СРАВНЕНИИ С БРАТЬЯМИ ПО ЖАНРУ – ПУСТ.

■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: adventure ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла» ■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company / Dreamcatcher ■ РАЗРАБОТЧИК: Unknown Identity ■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: PIII 700 МГц, 128 Мбайт RAM

http://www.akella.com/pub-blackmirror-ru.shtml

THE BLACK MIRROR

ЗАКАТ ЕВРОПЫ

ТЕРПЕНИЕ, ДРУЗЬЯ МОИ!

Может, кого-то мой памфлетный тон уже успел отпугнуть, но, поверьте, имея склонность к подобного рода забавам, вы забудете даже про нудные диалоги. Разработчики воплотили в жизнь добротную концепцию, которая больше подошла бы для экранизации, чем для игры. Концовка вообще заслуживает специального приза зрительских симпатий – давно уже не появлялось среди опостылевших happy-end'ов такого мрачного великолепия! Честь и хвала! Другое дело, что все-таки надо иметь недюжинное терпение, чтоб до этой концовки добраться – некоторые сцены «провисают». Но уж если добредете до финала, то не пожалеете – даю зуб своей собаки!

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

Беда с этими квестами! Начнешь рассказывать про сюжет – что потом за радость его проходить? Поведаешь о задачках – какой прикол их разгадывать... Может, ну его на фиг – вообще ничего не писать? Хотя как же тогда гонорары, слава и восхищенные девушки у подъезда?! Придется все-таки браться за перо!

Все начинается с вешалки. То есть со вступительного ролика. Некто Уильям Гордон, дурно прорисованный глава семейства с желтой лысиной, холодной дождливой ночью сидит за конторкой и что-то там пишет в дневник со скоростью сто шестьдесят символов в минуту. За окошком – более-менее сносный компьютерный дождь и какие-то загадочные страсти-мордасти. Мордасти нам в открытую не показывают, чтобы не было так мучительно смешно, когда старый Билл, едва закончив мессагу, вылетает из своей каменной башни с грацией похмельного робота Вертера.

ДЕСЯТЬ НЕГРИТЯТ

Дальше начинается классика. В Black Mirror, родовое поместье Гордонов, приезжает (между прочим, после двенадцатилетнего отсутствия) весь из себя британский дворянин в кожаной куртке – Самюэль. После скучного разговора со всякими родственниками, смахивающими все как один на тещу Кащея Бессмертного, перец понимает, что есть во всем случившемся какая-то неприличная и загадочная засада и ему тут надо больше всех. Видать, сказались внучачьи чувства. Ну и понеслось расследование. То есть, «понеслось», конечно, сильно сказано. Это куры по весне несутся, а английский нуар должен быть степенным, словно муха в глицерине. В конце концов, кому как не чехам это знать! Проясню ситуацию: игру делали наши славянские братья по разуму из Unknown Identity. Делали, прошу заметить, в количестве четырех человек. Их мало, а нас с вами сто тысяч с хвостиком, так что давайте проявим милосердие – благо поводов предостаточно.

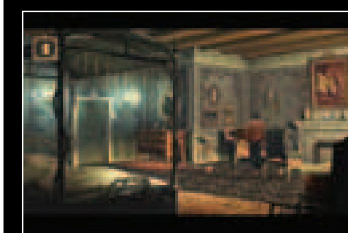
ПОЖАЛЕЙТЕ ЕЖИКОВ!

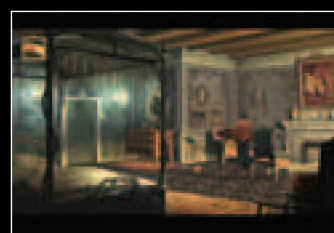
Братья Пекарек и Зденек Хоубы решили, что загадки в квесте – де-

ВОЛШЕБНЫЙ ЧЕМОДАНЧИК

ИМЕЕТ МНОГО ГИТИК

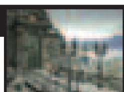
Чемодан Самюэля – настоящий кладезь всякого-разного добра. Кликните один раз, Сезам откроется. Кликните второй – достанете таблетки, с третьей попытки на свет покажется бумажник (очень нужная вещица в пределах родового поместья). Надо думать, не каждый догадается торкать курсором в крышку по нескольку раз. Процедура должна воспитывать в детях координацию и творческое мышление.





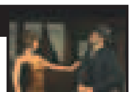
ХУЖЕ, ЧЕМ

«Сибирь»

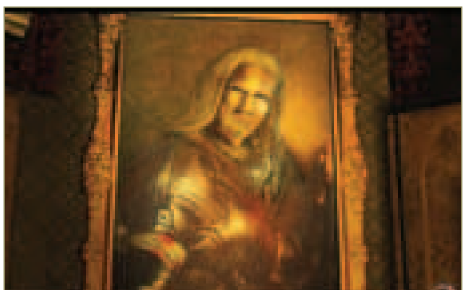


ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Post Mortem



А НАМ, ЭКСПЕРТАМ, ВСЕ РАВНО NEVERHOOD ПОДАВАЙ!



Близкие и дальние родственники всегда доступны для обозрения.



Между яблок притаились любимые конфетки Самюэля.



К сожалению, Виктория совету не вняла и беседа, мягко говоря, затягивается. А ведь это лишь самое начало игры. То ли еще будет, ой-ой-ой!

ВЕРДИКТ

ОТ 15-ТИ И МЛАДШЕ



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Местами страшновато. Или кажется, что вот-вот и будет страшно – такое начнется, что даже ужас подумать!

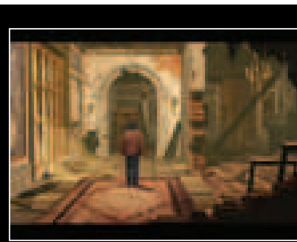
МИНУСЫ

А оно все не начинается. Ходишь-бродишь, стучишься-открываешь, а там пыль, пустота и мерзость запустения.

Отсутствие хорошего конца и присутствие плохого конца – оно стоит того, чтоб пройти игру до… Ну вы поняли.

ПРИСЛУШАЙТЕСЬ К СОВЕТАМ:

GLAGOL ПЛОХОГО НЕ СКАЖЕТ!



Рассказывать о конкретных задачках я, разумеется, не буду (см. вступление к статье), но вот пару напутствий общего характера дам – еще вспомните меня добрым словом. Во-первых, всю болтовню нужно выслушивать обязательно! Поверьте, это в ваших интересах. Во-вторых, сохраняться надо не реже раза за сцену – главный герой по ходу пьесы несколько раз рискует откинуть копыта. Все, чем вы единожды пользовались, становится ненужным, так что не заморачивайтесь по пустякам. Ну и про пиксель-хантинг не забывайте – этот вид охоты в большей части.

ло десятое, и взялись строчить диалоги. Так что всем сознательно игнорирующим английский язык, чуждый нам из-за своей буржуазной сути, советую дождаться локализации от «Акеллы» или все-таки скрепя сердце выучить вражеское наречие. Иначе девяносто процентов игрового времени вам придется скиповать нытье вдовы и разные семейные истории. Атмосфера, конечно, имеется. Местами даже очень. Но вот погрузиться в нее без специального респиратора не получится. Так что марш в школу! Зря, что ли, люди старались?!

ОПРАВДАНИЕ ДОБРА

Квестопроходцы-энтузиасты на меня уже, наверное, зуб точат. Не надо, я хороший! В душе. (С ударением на любой слог.)

Это ведь я так ерничаю, потому что у меня велосипеда нет, а вообще игра действительно стала бы очень страшной, если б не была такой нудной. Все-таки копаться в ветхом фамильном белье, изъеденном молью, плевавшей даже на нафталин, – занятие на любителя. Хотя трупик мальчика, подаренный нам заботливыми чехами, – это да. Это наше, родное. Вот чего всегда не хватало Postal!

«Черное зеркало» почти-почти подошло к черте, когда игра заканчивается и наступает черед интерактивного фильма. Фильма, с головой вовлекающего нас в ужасный мир старого поместья… И даже какой-нибудь несчастный трюфель, случайно найденный на блюде с яблоками, преисполняется тайного сакрального смысла. Думаешь: может, «Мастера и Маргариту» перечитать или влюбиться в кого?.. А потом какой-нибудь дворецкий в бикини разражается новой длиннющей тирадой и вся атмосферность катится псу под хвост.

ТРУПИК МАЛЬЧИКА, ПОДАРЕННЫЙ НАМ ЗАБОТЛИВЫМИ ЧЕХАМИ, – ЭТО ДА. ЭТО НАШЕ, РОДНОЕ.

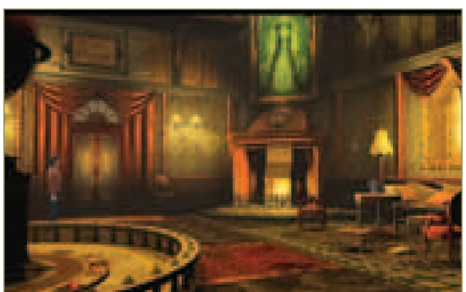
СТОИТ КОНЕЦ…

… двадцатого века, и даже занялась заря двадцать первого! А в странах бывшего соцлагеря до сих пор не знают, что мониторы научились поддерживать разрешение выше 800x600 точек. В меню настроек нас трогательно просят определиться между шестнадцати- и тридцатидвухбитной глубиной цветопередачи и, кажися, втирают это за хайтек. Не выйдет! Фиг вам! Мы их из советской империи, считай, за так выпустили, а они нам шестнадцать бит на квадратный километр! Щас! Я за «Запорожец» родину продал со всеми удобствами, чтобы теперь вот так, без ансамбля… Эх, и верь после этого людям!

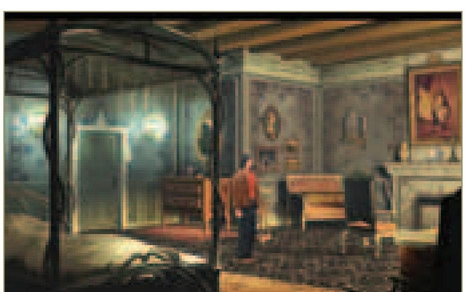
Некоторые-прочие, правда, уверяют, что прорисовка сцен заставляет забыть об убогом разрешении. Но то ли у меня память хорошая, то ли «Сибирь» не дает покоя… Положа руку на… ну, например, на сердце, скажу, что видали и получше! «Не верь в худо» форева! А швейцарские конфетки по кухням пускай коммунисты собирают после победы мировой революции!

Многое, правда, будет еще зависеть от качества локализации (следите за «Дайджестом»), поскольку английская озвучка местами не задалась. Актеры, постаравшись, могут повысить рейтинг игры. А пока…

Если вы – красна девица лет пятнадцати, не чурающаяся страшных концов, любящая длинные романы и ненавязчивые загадки, Black Mirror вам точно вставит. Круто и надолго. Потому что в пубертатном возрасте это действительно должно производить впечатление, после которого ночью в деревне и в туалет страшно выйти. А мы, настоящие серьезные мужики, пойдем рубиться в тетрис по локалке. Такая уж наша тяжкая доля… ■



Символы нужны, чтоб главный герой сказал, что ничего в них не понимает.



Келья Сэма. Скромненько и со вкусом. Обратите внимание на картину.



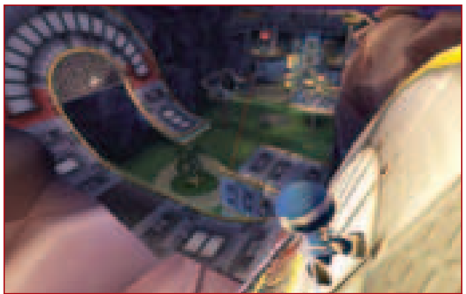
А вот и наш породистый аристократ. В редкие мгновения, когда его видно более-менее крупно, Британию становится жалко.

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2, Xbox, GameCube ■ **ЖАНР:** platform
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Argonaut Games
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.namco.com/



Фанаты Battletech, это для вас. Потрясающая точность передачи всех нюансов боя мехов!



На вираже надо выбросить трос с крюком, который развернет Ниндзю в нужную сторону.



Архитектура, ландшафт, цветовая палитра, атмосфера постоянной опасности – все свидетельствует в пользу того, что перед нами выдающаяся пародия на Tenchu.

I-NINJA

БЕРСЕРК В МАСКЕ

ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ
valkorn@gameland.ru

«Ух ты, новый платформер для PS2, – обреченно пробурчали мы под нос, принимая коробку с I-Ninja, – как раз то, чего не хватает этой приставке». У британского разработчика Argonaut не так давно провалился Xbox-проект Kung-Fu Chaos, и ничего особенно хорошего от очередного их творения ожидать не приходилось.

Тем не менее, I-Ninja оказался уникальной в своем роде компиляцией идей Nintendo, Sega и Naughty Dog, если не слишком оригинальной, то уж точно вполне играбельной.

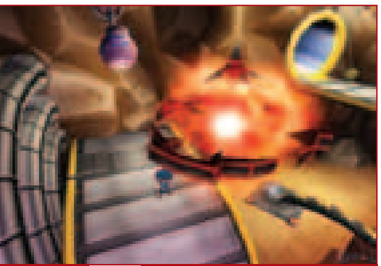
Игры про ниндзя обычно серьезные, «взрослые» – после Ninja Gaiden, серии Tenchu или тандема Shinobi/Nightshade кажется, что легенда о воинах-призраках в принципе не может породить легковесных интерпретаций. Оказывается, отнюдь – Argonaut предпочла сделать своего ниндзя маленьким, жутко злобным и смешным. Ниндзя по имени Ниндзя подвергается воздействию кристалла ярости и в приступе неконтролируемого бешенства случайно приканчивает своего учителя Сенсея. Учитель тут же обретает форму призрака и принимается поучать Ниндзю: необходимо собрать все остальные кристаллы ярости, прежде чем они доста-нутся темному властелину О-Дору и его многомиллионным армиям прихвостней, а то коварный гад найдет способ распорядиться этими кристаллами еще хуже, чем Ниндзя. На этом веселенький CG-ролик обрывается, и начинаются великие, сплошь судьбоносные свершения.

МАСТЕР НА ВСЕ РУКИ

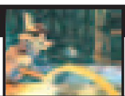
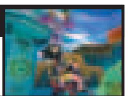
Головастик в боевой экипировке чего только не умеет – умениям вашего подопечного позавидует сам легендарный Джо Хигаси. Обращение с холодным оружием и трубочками для стрельбы дротиками, метание сюрикенов, бег вверх или вбок по отвесным стенам, езда по скоростным тоннелям, полеты на тросе с крюком, основы подрывного дела и тренировка лазутчика, драки под водой, скольжение по рельсам, балансирование на бочке с порохом, управление несущимся во весь опор стальным шаром, на котором распластана твоя собственная маленькая тушка – вот лишь некоторые дисциплины, которыми Ниндзя владеет в совершенстве. Геймплей вобрал в себя огромное количество заимствований практически из всех мало-мальски известных двух- и трехмерных платформеров, но получившаяся смесь волшебным образом не расползлась на отдельные составляющие, а стала единым целым, крепко схваченная интуитивной, комфортной моделью управления. При особом желании можно посетовать на неглубокую проработку боя (знай себе, лупи по двум кнопкам, выполняя три основных атаки) – хотя, согласитесь, не слишком-то справедливо искать боевой процесс уровня Shinobi в детском платформе-

ПРИПАСЕН И ДЕСЕРТ

Ни один платформер давно уже не обходится без мини-игр, и I-Ninja не стал исключением. Ваш суетливый герой совершает спринтерские забеги на время, управляет гигантским роботом в поединке с такой же шагающей грудой металла, расстреливает из пушек морские суда и вражеские планеры в небесах – словом, развлекается на полную катушку. Все это он сопровождает уморительными комментариями, некотрые из которых достойными быть выбитыми на скрижалях индутрии наравне с фразочками Дюка, свет, Нюкема.



Эта штука возвращает к началу пути. Берегитесь!

− НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ	+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Sly Raccoon 	Sonic Heroes 

К НАШЕМУ УДИВЛЕНИЮ, I-NINJA БЕЗ ТРУДА ОБОШЕЛ СПОТКНУВШЕГОСЯ ЕЖА.

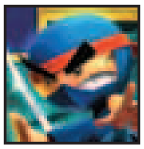
ПРОСТИТЕ, А ВЫ НЕ СНИМАЛИСЬ В МУЛЬТИКАХ?

НИНДЗЯ – ИДЕАЛЬНАЯ ЗВЕЗДА

В процессе создания сюжетных видеороликов авторам помогли знаменитые мультипликаторы Дон Блат и Гари Голдман, выполнившие раскадровку и черновую анимацию всех сцен. По словам Дакса Гинна (Dax Ginn), главного дизайнера I-Ninja, сотрудничество с Don Bluth Films крайне положительно сказалось на проекте, и сейчас руководство Argonaut всерьез задумывается над съемками отдельного анимационного сериала о тяжелой и полной опасностей жизни Ниндзя.

ВЕРДИКТ

ИТАДАКЕМАС!



7.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

В высшей степени приятное переплетение различных механик игрового процесса, забавный персонаж, удобное управление.

МИНУСЫ

Слабоватое графическое исполнение, малая продолжительность игры, надоедающие повторы некоторых заданий.

Неожиданно приятный стеб над всеми адептами ниндзюцу, демонстрирующий увлекательный геймплей и большой потенциал.

ОТКУДА РАСТУТ НОГИ

И КУДА СМОТРЕЛИ АНГЛИЧАНЕ

Когда разработчиков спрашивают об источниках вдохновения, сотрудники Argonaut называют аниме, старые японские фильмы о ниндзя и гонконгские боевики о мастерах кунг-фу. Со-продюсер Джеми Уокер (Jamie Walker) считает, что больше всего на творческий процесс повлияли игровые сериалы Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Sonic, а также аниме Dragon Ball Z, Fist of the North Star и Ninja Scroll («Манускрипт ниндзя» в России).

ре – а в том, что I-Ninja является ярким представителем именно этого племени игрушек, сомнений не остается.

КОРОТКОВАТ БУДЕТ...

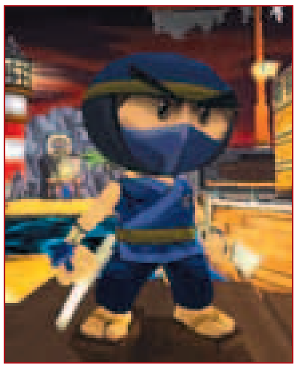
В традициях Crash Bandicoot (а если копать поглубже, то Super Mario Bros.), пять основных миров-развилок – Robot Beach, Bomb Bay, Jungle Falls, Mountain Gorge и Moon Base – ведут каждый к своему набору этапчиков, некоторые из которых изначально заперты. За успешное выполнение заданий Ниндзя премируется жетонами, достаточное их количество ведет к торжественному получению нового пояса и возможности продвинуться к новой связке уровней. Расправляясь с подручными О-Дора, вы получаете новое оружие, хотя на течения геймплея это толком не влияет. Разнообразие миссий позволяет применить весь арсенал навыков персонажа, превращая игру в карикатурный аналог приключений Соника, Донки Конга, Бэтмена и даже Солида Снейка. На уровнях время от времени встречаются несложные загадки и схватки с боссами, снабженные типичными для аниме спецэффектами вроде мелькающих при прыжках фоновых полос. В постоянном чередовании различных геймплейных механик кроется основная прелесть I-Ninja, жаль лишь, что удовольствие длится не так долго, как хотелось бы: игра определенно коротковата. Пара дней – слишком короткий срок для прохождения такого необычного платформера, причем вам не раз встретятся моменты, где разработчики еще и затягивали игровой процесс (несколько заданий требуется пройти два или даже три раза). Если бы Argonaut отодвинули релиз хотя бы на несколько месяцев и нарастили «мясо» этапов, проект бы сильно выиграл. Но команда авторов Croc предпочитает работать быстро, и продюсер Джон Кромли (Jon Kromrey) уже делится соображениями о выходе I-Ninja 2 в недалеком будущем.

БЕЗ ПРИКРАС

Говорить о каком-то превосходстве I-Ninja в графическом плане не приходится – по сравнению с лучшими платформерами для PS2 детище британцев смотрится красивой игрой с первой PlayStation. Частота кадров стабильна, тематика уровней легко угадывается, врагов сложно спутать друг с другом, дизайн каждого этапа строго функционален и подчинен соответствующему заданию. Ничего лишнего, никаких передовых графических технологий, минимум украшательств – просто четкие модели, красочные текстуры и поддержка широкоэкранного режима. Вкупе с забавным карапузом в качестве главного героя этого оказывается достаточно, чтобы удержать интерес игроков. Камера большую часть времени ведет себя прилично, лишь изредка позволяя некоторые вольности – но они не идут ни в какое сравнение с галлюциногенным трансом, преступно часто настигающим камеру из Sonic Heroes. О музыкальном сопровождении можно сказать немногое: техно-обработки азиатских мелодий почти сразу же перестают восприниматься (звуковой ряд настолько невразумителен, что просто для того, чтобы как-то идентифицировать эту музыку, пришлось специально запускать игру). Зато после отключения питания приставки в ваших ушах еще долго будет звучать голос Ниндзя: комедийный актер Билли Уэст (Billy West, озвучивал роли в мультсериалах Futurama и Ren & Stimpy Show) умело придал фразочкам бешеного воина особый колорит.

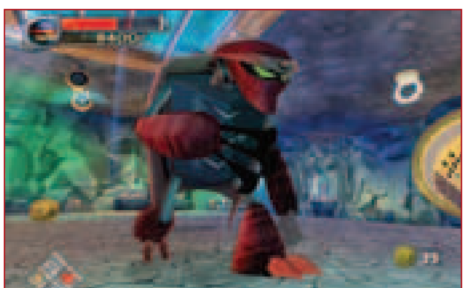
...А ОН ЕСТЬ.

Вряд ли I-Ninja составит внушительную конкуренцию столпам жанра вроде Ratchet & Clank 2 или Mario Sunshine – работа Argonaut находится в более легкой весовой категории. И в этой-то категории не отличных, но хороших, качественных платформеров с варьирующимся геймплеем I-Ninja чувствует себя уверенно – вот только узнают ли об этом игроки, каждый раз недовольно бурчащие при виде очередного платформера для PS2? Пожалуй, в этом она похожа на Brave Fencer Musashi (1998) от Square – игру, недооцененную прессой и несправедливо пропущенную многими геймерами из-за ее детской направленности. ■





Враги, особенно противники из соседских кланов, значительным разнообразие не отличаются.



Не стоит оценивать игру по качеству графического исполнения – внешне все действительно слабо.



Злобненькая пародия на The Legend of Zelda? Играбельный, захватывающий уровень с пиратскими галеонами и хитрыми механизмами? И то, и другое.

■ ПЛАТФОРМА: PS2, Xbox ■ ЖАНР: racing/action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Midway ■ РАЗРАБОТЧИК: Midway
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2

http://www.midway.com/



Дуэль на двух абсолютно идентичных «перехватчиках».



Враги будут не только четырехколесные, но и винтокрылые…



На радаре в нижнем левом углу экрана можно заметить настигающего сзади врага. Остается только молиться – мин мало, да и они не так убийственны, как хотелось бы.

ВЕРДИКТ

НЕ ОЧЕНЬ



4.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Качественная презентация, динамичный геймплей, наличие мультиплеера, красивые девочки.

МИНУСЫ

Заметные недочеты в механике игры, линейность, чрезмерная сложность, не самая лучшая графика.

Недоработанный, наспех выпущенный проект, который мог оказаться очень приличной игрой.

SPY HUNTER 2



БОНД БЫ ЭТО НЕ ВЫДЕРЖАЛ

СЕРГЕЙ ЦИЛЮРИК AKA TD
td@miranime.net

От Spy Hunter 2 ожидали многого – ведь его непосредственный предшественник был одной из тех редких игр, которые успешно переносят в 3D классические двумерные хиты. Увы – сиквел именитого римейка не оправдал возложенных на него надежд.

В основе геймплея лежит выполнение в отведенное время набора миссий с помощью напичканной оружием сверхсовременной машины. Последняя, кстати, сменила модель с Interceptor G-6155 на G-8155 и обрела новые формы. Да-да, «перехватчик» крайне универсален: на внедорожье он принимает вид 4x4, на воде превращается в катер, а получив достаточное количество повреждений, сбрасывает лишний вес и трансформируется в мотоцикл. Впрочем, не все коту масленица: в отличие от G-6155, арсенал которого мог запросто удовлетворить маленькую армию, модель №8155 может быть экипирована только четырьмя видами оружия одновременно.

Игра Spy Hunter 2 слишком уж линейна, в отличие от изобиловавшей второстепенными заданиями первой части. Миссии в основном строятся по схеме «доберись живым до конца уровня», хотя имеют место и приятные исключения в виде уровней, где вам предстоит встать на оборону неподконтрольного объекта. Наиболее креативными остаются битвы с боссами – большими и до зубов вооруженными оппонентами.

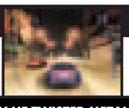
Игра поделена на четыре зоны и насчитывает в целом 16 уровней, приблизительно по пять минут каждый. Чрезвычайно малую продолжительность разработчики решили компенсировать высокой сложностью. Даже на начальных стадиях игры достаточно четырех точных попаданий, чтобы преследуя сверхмашина отправилась в тартарары. Дальше – хуже. Как только в арсенал вашей боевой машины поступает более мощное оружие, враги тут же приобретают усовершенствованные защитные приспособления. Улучшите броню – огневая мощь противника увеличится. Интересно, что при всей мощи основных орудий G-8155 его тыл остается совершенно незащищенным – и встреча с любой более-менее вооруженной вражеской машиной, имевшей счастье увидеть выхлопную трубу «перехватчика», грозит фатальным исходом для последнего. Никаких внутриуровневых сохранений не предусмотрено.

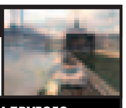
Визуальное и звуковое оформление игры относительно хороши, но ни эффектные взрывы, ни великолепный саундтрек, ни режим игры для двоих (который в подметки не годится серии Twisted Metal), ни даже аппетитные девушки не вытащат Spy Hunter 2 из пропасти. ■



Покоряем водные пространства.

НЕ КРАСИВЕЕ, ЧЕМ	НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ
NFS: Underground	Spy Hunter





SPY HUNTER 2 – НЕ NFS И НЕ TWISTED METAL, А НЕУДАЧНЫЙ ГИБРИД ТОГО И ДРУГОГО.

С ЧЕГО ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ

ДВАДЦАТИЛЕТНИЙ ЮБИЛЕЙ УЖЕ ПОЗАДИ

Впервые двумерная гонка/шутер с видом сверху под «бондовским» названием Spy Hunter увидела свет в 1983 году на аркадных автоматах. Игра добилась немалого успеха, в отличие от выпущенного в 1987 г. псевдотрехмерного сиквела. Не обошлось дело и без портов на наиболее популярные в то время консоли – NES, Atari 2600, Commodore 64. В 2001 году на PC, Макинтошах и всех консолях нового поколения появился римейк, выполненный в полном 3D.

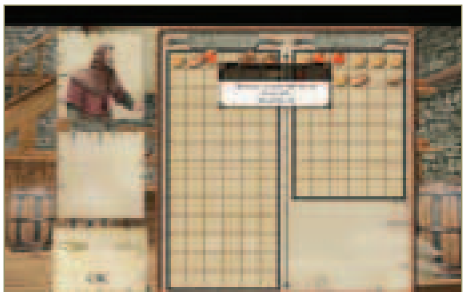


■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action/RPG ■ **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Enlight Software
■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла» ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Enlight Software
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** PIII 800, 128 МБайт RAM ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.akella.com/pub-janna-ru.shtml



Як железячка спиндикрючивалась…



Обратите внимание на цену яблочка. Чистая обдираловка!



Первые соратники Жанны по борьбе с английскими захватчиками. Толку от них поначалу – как в Сахаре от бетономешалки: все равно враги слишком слабы.

ЖАННА Д'АРК

А ДЕВУШКА СОЗРЕЛА!

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

До чего быстро бежит время! Еще каких-то пару номеров назад наша Жанночка активно гадила в пеленки и кричала «агу-агу», а сегодня – здрасте-пожалуйста! – уже вполне оформившаяся Орлеанская дева с пышной гривой волос и закованной в латы попой. Самое время устраивать смотрины.

АНАМНЕЗ

Пусть меня проклинают «Грин Пис» и «Общество защиты прав потребителей», но все же: некоторых младенцев надо душить в колыбели. А еще лучше – резать к чертовой матери, не дожидаясь перитонита! Тогда милый образ ангельского создания останется с вами навсегда, не омраченный никакими там проблемами переходного возраста – первый прыщ на лбу, первая сигарета в зубах и первый фингал под глазом. Дитя сохранится в вашей памяти непорочным и исполненным очарования, пока его наконец не затмят новые обещания настырных разработчиков. Нет, не все так плохо! Но в зачаточном состоянии Жанна выглядела куда как соблазнительнее.

Как мы любовались нашей девочкой, славно сучившей ножками в утробе Enlight Software! Даже я – давно соблазненный консольным великолепием – и то проникся неожиданной симпатией к этому безволосому детенышу. Не буду пересказывать полностью свои дневниковые записи недавней поры (всех желающих отсылаю к №4(157), вот лишь пара слов для тех немногих отщепенцев, что покупают журнал от силы полтора раза в год и по этой причине не читали превью.

Создатель знаменитых Capitalism и Seven Kingdoms, Тревор Чан, решил, что пора замахнуться на Вильяма нашего Шекспира и, слегка ошибившись адресом, попал пальцем прямехонько в Столетнюю войну. Антураж почище какой-нибудь Занзары! Эмми тоже сыскалась в два счета, так что получилась ничего себе такая «трехмерная стратегия с элементами экшна и RPG».

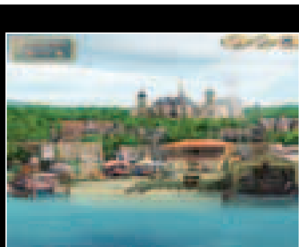
ЭПИКРИЗ

Не знаю, видели ли когда-нибудь составители процитированного анонса стратегии, но только «Жанна д'Арк» – чистой воды hack'n'slash. Невзирая ни на что. Прямо скажем, невеликие элементы RPG и всего остального-прочего полностью теряются за неумолчным визгом стали. (Жанна крутит мечом, как «Вятка – полуавтомат» – барабаном, так что ни о каком таком стратегическом

ПОСКРЕБЕМ ПО СУСЕКАМ,

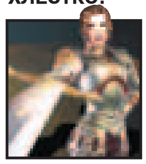
ПОИЩЕМ ПО УГЛАМ…

Каких только стратегий не выходило из локализационных цехов «Акеллы»! «Patrician III: Расцвет Ганзы», Port Royale 2, Warlords Battlecry III, «Бешеные Псы», «Вторая Мировая: стальной кулак», «Дальний Запад», „Доходный дом», «Осада», Расхол Галактики, «Робин Гуд: На страже короны», Restaurant Empire, «Рыцари за Работой», «Рыцари креста», «Тортуга» – и это только из самых свежих! Только Жанна в этот ряд вписывается весьма условно…



ВЕРДИКТ

ХЛЕСТКО!



6.5

НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

+ ПЛЮСЫ

Очень напористая, стремительная и разудалая игра. Нескучная и увлекательная.

– МИНУСЫ

Вступительный ролик может отбить всю охоту смотреть, что будет дальше. Пересильте себя!

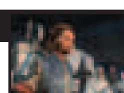
Крепкая, добротная, не слишком атмосферная, но очень занятная игра не на одну неделю. Вот только историю по ней учить не надо.



Пора делать ноги!

– ХУЖЕ, ЧЕМ

TLoTR: Return of The King



+ ЛУЧШЕ, ЧЕМ

Dynasty Warriors



ЕСТЬ КУДА СТРЕМИТЬСЯ. НО И ПРОЙДЕНО УЖЕ НЕМАЛО!

В КАЧЕСТВЕ РЕЗЮМЕ

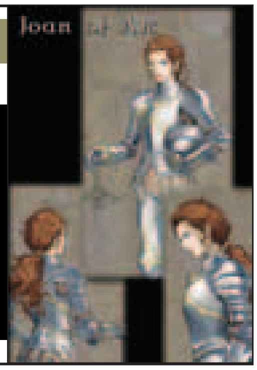
Итак, сколько же вешать в граммах? Что нас ждет на французской стороне, на чужой планете? А раскинулись там аж восемь обширных (нет, не то слово – ОГРОМНЫХ) локаций, радующих самыми разнообразными ландшафтами – леса, реки, поля… Вот на этих просторах вам и предстоит вести боевые действия рука об руку с соратниками, которые будут присоединяться к вам по ходу пьесы и помогать чем смогут. В процессе игры вас ждут осады замков (придется использовать специальные орудия), взятия городов, масштабные битвы и – самое главное – грандиозная, не затихающая ни на минуту резня, забивающая все остальные элементы игры напрочь.



ВСЕ ФЛАГИ В ГОСТИ

БУДУТ К НАМ!

Enlight Software далеко не новички. Не поленитесь зайти на http://enlight.com и убедитесь сами. Из новинок, вышедших из-под резца заслуженных ваятелей, отмечу Warlords Battlecry III, X 2 – The Threat, Restaurant Empire, Fast Lanes Bowling, Nemesis of The Roman Empire. Как видите, многие названия уже давно переведены на русский язык и знаком нам по локализациям, в том числе и «Акеллы». Ни одного проходного проекта!



планировании на десять ходов вперед и речи быть не может.)

Игру это, разумеется, не портит. Лично у меня испортилась только мышка – ибо никаких особых клавиш управления, окромя левой кнопки указанного манипулятора, вам не потребуется. Знай себе беги вприпрыжку, любуйся красотами (они есть, да) и режь всех, у кого над головой в воздухе болтается красная полоска со здоровьем (если полоска голубая, то вы повстречали союзника – ура!). Правда, поганцы-соратники иногда суются со своей помощью совсем не вовремя и добивают полумертвых противников, лишая Жанну заслуженного опыта (вот они, «элементы» – не пропали, родимые!), но это игру не портит тоже. Также не портит ее мизерное количество полигонов, затраченных на постройку главной героини, да и всех остальных персонажей. Ну подумаешь – квадратные! В «Кваке» тоже все квадратные, если настройки отключить. Все равно мочилово идет такое, что считать полигоны уже недосуг – палец бы о мышку не сломать.

Это вовсе не значит, что разудалая Столетняя война от Enlight Software вся такая пушистая – иначе с чего бы это говорить об эвтаназии младенцев. Возможно, мой невооруженный глаз и вовсе не углядел бы никаких изъянов на теле отроковицы, но. Дайте мне рому – я видел вступительный ролик!

Вот где левая кнопка мыши понадобится вам сразу и безусловно. Жмите, не медля, и скипуйте это убожество недрогнувшей рукой! Я просто диву даюсь: неужели во всей почтенной компании девелоперов не нашлось ни одного сотрудника, видевшего живых людей и умеющего их рисовать? По экрану ползают существа, сошедшие прямиком со страниц медицинской брошюры «Умственные и физические расстройства у детей алкоголиков» и, глядя внутрь черепной коробки, пытаются изображать войнушку.

Увидев такую одежку, обнажать тело подопечной для дальнейшего обследования уже как-то и не хочется. Тяжелая все-таки у нас работа… Редакционные обязанности заставили меня пересилить вполне естественное отвращение, и я не прогадал. Игрушка имеет очень неплохие шансы на место в вашем сердце. Где-то между правым желудочком и инфарктом миокарда. Без последнего никак: когда на вас бежит стадо разъяренных буратин и машет своей азбукой – пардон, огнем и мечом, – аки Карабас Барабас бородой, остается только заворачиваться в простыню, вытягивать руки вперед, чтобы расплавленный металл не капал с автоматного дула на казенные сапоги, и ползти прямиком в собор Парижской богоматери на досрочное отпевание. Товарищеский дух ваших соратников испаряется быстрее капли эфира на раскаленной сковородке, так что рассчитывать прежде всего стоит именно на себя и женское обаяние Жанны. Хотя, как видно на скриншотах, от последнего толку немного. С другой стороны, не с лица мед пить.

МОЧИЛОВО ИДЕТ ТАКОЕ, ЧТО СЧИТАТЬ ПОЛИГОНЫ УЖЕ НЕДОСУГ – ПАЛЕЦ БЫ О МЫШКУ НЕ СЛОМАТЬ.

ДИАГНОЗ

Пациент, конечно, скорее жив, чем мертв – тут даже думать нечего. Игра веселая и полезная: сменив парутройку мышек, вы накачаете указательный палец так, что и нынешнему губернатору Калифорнии не приснится. Геймплей нескучен, бодр и задорист, музычка вполне эпическая, пространства так и вовсе – от березы до обеда. Есть где развернуться. Если не ждать, что экшн от третьего лица с какого-то перепуга вдруг превратится в обещанную стратегию, не смотреть вступительный ролик и не подключать к игровому процессу что-нибудь сложнее спинного мозга, то драйв гарантирован. Купите ее – не соскучитесь! Проверно на себе. Поиграю с Жанной сам и дам поиграть друзьям. ■



«Комбо» в данном случае – восемь быстрых нажатий на левую кнопку.



И вот этот свальный грех теперь называют стратегией!



Осада замков – самое увлекательное занятие в игре! Именно здесь и проявляются в полной мере ее стратегические элементы.

■ **ПЛАТФОРМА:** Game Boy Advance ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** THQ ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Sega
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 4

http://www.thq.com

JET SET RADIO

РЕАКТИВНЫЙ ЭКСТРИМ В ТВОЕМ КАРМАНЕ

SPRIGGAN
spriggan@miranime.net

Где-то в Азии есть город, который нельзя найти на карте. Но он есть. И величается Токио-То (Tokyo-To), хотя все называют его просто Токио – для удобства. Главной особенностью мегаполиса являются безбашенные роллеры, со свистом летающие по городу на реактивных коньках, покрывая чистые стены пестрым граффити и распугивая мирных прохожих.

Еще странный город примечателен подпольной станцией Jet Set Radio с ее бессменным ди-джеем – профессором K (DJ Professor K). А также бандитской группировкой Роккаку (Rokkaku), несмышленой полицией и офицером Онисимой (Onishima), поставившими перед собой твердую задачу сделать Токио-То спокойным городом...

Да, ты все понял правильно, дорогой читатель. Недооцененная игра, вышедшая сначала на Dreamcast и получившая более чем достойное продолжение на Xbox, теперь есть и в карманной версии, на Game Boy Advance, теперь – в Европе. Упрощенная Jet Set Radio – явление вполне логичное. Поскольку прошлые игры, несмотря на все свои блистательные достоинства, потерпели фиаско на «больших» консолях, имеет смысл дать геймеру возможность сыграть в подобный проект на GBA. А если учесть, что в портативный формат сегодня можно без заметных потерь перенести все что душе угодно, то появление JSR для GBA было лишь вопросом времени.

Отрадно, что разработчикам удалось сохранить все прелести былых творений Smilebit: 3D благополучно сменила изометрия, cel-shading уступил место обычным ярким и сочным спрайтам, анимация очень плавная, качество звука (по меркам GBA) – отменное. Игровой процесс по-прежнему заключается в следующем: вам необходимо за отведенное время прокатиться по определенной местности и виртуозно нанести граффити на отмеченные стрелочками объекты. При этом предстоит заботиться и о своей сохранности – ведь ваши действия не очень-то нравятся служителям правопорядка и «художникам наскальной живописи» из соседних районов. Сложность повышается по мере прохождения: местность становится все обширнее, рисовать предстоит больше, а медлительных «копов» и несчастного Онисиму со временем сменят танки и вертолеты. Как видите, все, что когда-то заставляло владельцев DC и Xbox визжать и прыгать до потолка, присутствует и здесь, а это – самое главное.

Несомненно, портативные безумства роллеров-художников удались на славу. Потрясающий геймплей, восхитительные графика и музыка, замечательный стиль и необыкновенная атмосфера, которая позволяет игравшим в оригинальную JGR и JSRF чувствовать себя как дома. Рекомендуем всем без исключения любителям красивых и оригинальных игр. ■

ВЕРДИКТ

РЕАКТИВНО!



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ

Сумасшедший стиль, ураганный геймплей, потрясающее звуковое оформление, отличная графика, большое количество секретов.

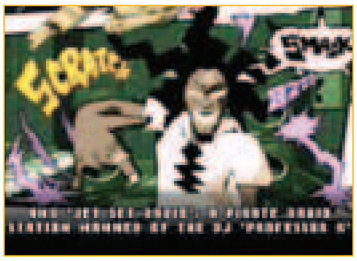
МИНУСЫ

Несколько неудобное управление, не самый интересный многопользовательский режим, игра крайне непродолжительна.

Именно такой и должна быть карманная Jet Set Radio. Скорость и драйв игр для DC и Xbox бережно перенесены на GBA.



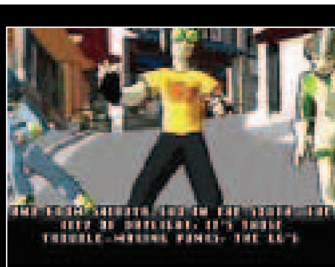
Все возможно с реактивными роликовыми коньками...



ЛЮБОВЬ НАША БЫЛА НЕДОЛГАЯ, НО ПЛАМЕННАЯ

ВСЕ ХОРОШЕЕ ЗАКАНЧИВАЕТСЯ БЫСТРО, И JSR – НЕ ИСКЛЮЧЕНИЕ

К сожалению, новая Jet Set Radio очень быстро исчерпывает себя. Пятнадцать этапов, получение новых роллеров, граффити и высших рангов пролетят всего за пяток поездок в метро или пару напряженных выходных. Разумеется, replayability той или иной игры – показатель для каждого геймера субъективный, но не думаю, что в данном конкретном случае игра займет вас еще хотя бы на столько же, на сколько при первом прохождении.

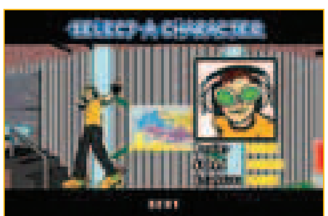


ТАК ЖЕ ХОРОША, КАК		ЛУЧШЕ, ЧЕМ	
Tony Hawk's Underground		Tony Hawk's Pro Skater 3	

СТИЛЬ И НАСЫЩЕННЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ СТАВЯТ JSR В РЯД С THU, ОСТАВЛЯЯ ПОЗАДИ ОБЫЧНЫЙ THPS.



Иногда нанесение граффити требует особой точности – необходимо несколько раскрутануть крестовину. В это время персонаж открыт для вражеских атак.



У каждого роллера свои характеристики. Кто катается резво, а кто «бомбит» умело.



Экстрим и драйв гарантированы – рисовать предстоит даже скользя по «рэйлу»!






SpellForce
The Order of Dawn
«Самый удачный сплав RTS и RPG!»
- Журнал «PC ИГРЫ»
© 2003–2004 Phenomic Game Development. All Rights Reserved. © 2004 Jowood productions. All Rights Reserved
©2004 «Руссобит Паблишинг» Все права защищены. Отдел продаж: (095) 212–44–51,212–01–81, 212–01–61; office@russobit–m.ru.
JoWooD Productions
Руссобит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

■ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2 ■ ЖАНР: action/platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: Capcom ■ РАЗРАБОТЧИК: Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.capcom-europe.com

MAXIMO VS. ARMY OF ZIN

ВОЗВРАЩЕНИЕ РЫЦАРЯ В СЕМЕЙНЫХ ТРУСАХ

АЛЕКСАНДР ИВАНЮК
ivanyuk@mail.ru

Мы уже публиковали подробное превью этой многообещающей игры, так что не будем останавливаться подробно на деталях сюжета и предыстории. Давайте поговорим непосредственно о геймплее нового Maximo и окончательно разберемся с графикой и музыкой.

ПАРАДОКСЫ ОРИГИНАЛЬНОЙ ГРАФИКИ

В прошлый раз, как помните, речь шла в том числе и о специфическом дизайне, созданном товарищем Мацуситой, поэтому больше заострять внимание на этом не будем. Плавная анимация героя, отсутствие глюков, не самые плохие текстуры и визуально разнообразные локации – за все это игре можно смело поставить высокие оценки. Единственное, что не очень понравилось, – это графическое исполнение огня. Хотя, учитывая общую стилистику, дизайн и атмосферу Maximo 2, это не так уж страшно. Странно то, что огонь, вырывающийся, например, из некоторых дверей в домах, выглядит великолепно, а горящие здания и стены – просто смешно по сравнению с ним: одна текстура, которая как-то нелепо прикладывается к различным объектам, производит довольно-таки неприятное впечатление. Кроме того, заметно небольшое количество полигонов на малозначимых персонажах типа жителей деревни – тут разработчики могли бы постараться сделать их на уровне хотя бы механических врагов главного героя.

О музыке сказать что-то плохое нельзя – она хороша и соответствует атмосфере отдельных уровней и игры в целом. Хотя, в пылу боя, на нее часто вообще перестаешь обращать внимание, отмечая интересные мелодии только во время паузы, когда просто надо взять передышку перед очередным жарким сражением.

КРОСС С МЕЧОМ В РУКЕ

В игровом процессе любителей все покрушить (а именно таким людям Maximo 2 больше всего придется по душе, как так по сути игра достаточно незамысловата и все, что надо делать, – это двигаться вперед, планомерно избивая врагов и пытаясь найти секретные локации) ждет много приятных сюрпризов – большинство объектов окружения вполне хорошо разлетаются на куски под ударами меча нашего гипертрофированного рыцаря, поэтому, заприметив странный пенек, не спешите пробегать мимо – монетки могут оказаться в совершенно неожиданном месте. Все эти прелести, конечно же, встречаются и в сундуках, однако не удивляйтесь тому, что эта кладезь вожделенного золота может оскалить огромные зубы и, как и «мирные» зверюшки вокруг, ринуться прямо на вас, нанося урон. Впрочем, по ходу игры вам будут встречаться услужливые торговцы, предлагающие за собранные монетки приобрести все – от восполняющих здоровье кружек до более продвинутых защитных трусов и прочего оружия.

Кроме того, на помощь вам в особо тяжелых ситуациях может придти Грим,

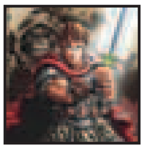
УЧИТЕСЬ ПРЫГАТЬ

ИЛИ СТУЧИТЕ МЕЧОМ О ЗЕМЛЮ

Любой уровень надо досконально исследовать, – зачастую, зайдя за неприглядный домишко, вы можете найти скрытую тропу, которая приведет вас к драгоценным монеткам. Однако некоторые сокровища просто так не найти – чтобы появился вожделенный сундук, вам придется подпрыгнуть в определенном месте, а для надежности рекомендуется еще выполнить несложный удар по земле в этом месте своим мечом или молотом.

ВЕРДИКТ

ЛУЧШЕ, ЧЕМ МЫ ДУМАЛИ



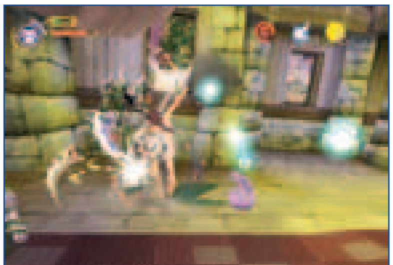
7.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Хорошие графика, управление и видеовставки, а также интересный дизайн.

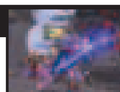
МИНУСЫ
Игра достаточно сложна и вместе с тем прямолинейна, мало нового по сравнению с первой частью.

Поклонникам первой части и просто любителям платформеров играть обязательно. Всем остальным рекомендуется хотя бы посмотреть.

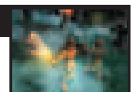


В пылу сражения не забывайте подбирать призы.

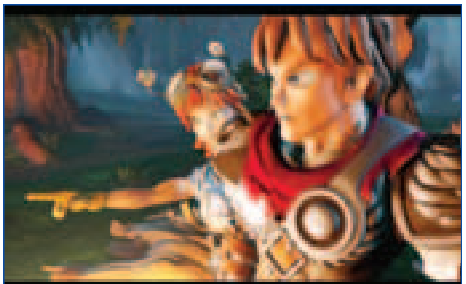
ХУЖЕ, ЧЕМ
Jak II: Renegade



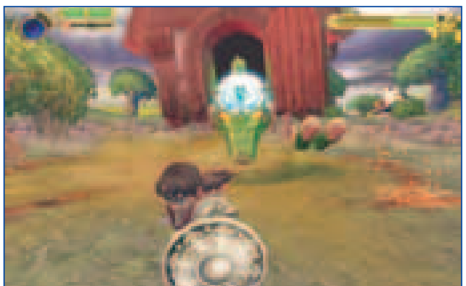
ЛУЧШЕ, ЧЕМ
Maximo: Ghosts to Glory



КАЧЕСТВЕННЫЙ ПЛАТФОРМЕР БЕЗ ПРЕТЕНЗИЙ НА ЛАВРЫ МЕГАХИТА.



Вперед, воин, прекрасная дама укажет путь к славе. Объяснит, кого бить по голове мечом.



Если враг не сдается, но и умирать не хочет, то остается одно – убегать!



Обилие комбо-связок и специальных приемов позволит разбираться с механическими монстрами и красиво, и разнообразно. Одним-двумя ударами ограничиться не удастся!

УБИТЬ БОССА

По ходу игры вам придется сразиться с пятью боссами, при этом без хорошего знания комбо-ударов и быстрой реакции уж точно не обойтись. Надо отдать должное разработчикам – боссы достаточно разнообразны и имеют по несколько видов атак, которые будут держать вас в напряжении во время всего боя – ведь по первому разу трудно предугадать, каков будет следующий удар монстра. Лучшая тактика здесь, как и во многих других подобных играх, – не стоять на месте, а постоянно двигаться, следя за действиями противника. Тогда рано или поздно враг окажется повержен и бой не займет у вас так много времени, как, например, на финальных этапах серии Final Fantasy.



МРАЧНЫЕ РЫЦАРСКИЕ БУДНИ

МИРНЫХ ЖИТЕЛЕЙ ВСЕ-ТАКИ СТОИТ СПАСАТЬ

При всей ее мультяшности, игру сложно назвать детской и радостной, ведь наш герой борется с довольно мрачной армией зла, которая не щадит несчастных мирных жителей, догоняя и рубя их огромными топорами под проливным дождем. Спасение этих самых жителей различных локаций сулит герою не только моральное удовлетворение, но и материальное – все они после того, как остались живы, готовы отблагодарить своего спасителя, дав ему денег, рассказав о местонахождении какого-либо сокровища или просто наградив добрым советом.

существо, которое валит монстров просто на ура. Другое дело, что вызывать его каждую секунду вам никто не даст, так что этой помощью свыше (хотя данное выражение, наверное, не очень уместно к самой Смерти-с-косой) надо пользоваться разумно.

Как и в первой части, в зависимости от состояния здоровья героя меняется его внешний вид. Если вы были счастливым обладателем блестящих доспехов и шлема, то после пары хороших ударов мощных механических монстров вы легко можете остаться в одних семейных трусах в горошек, что, согласитесь, как-то непристойно для доблестного воина. Да и долго вы так не пробегаете не только по морально-этическим соображением, но и потому, что еще пара ударов – и вам придется начать битву заново с ближайшего чекпойнта.

ЛЮБИТЕЛЯМ MORTAL KOMBAT

Отдельного внимания заслуживает умение героя владеть своим оружием. Начав с двух различных ударов и простых комбо-серий, довольно скоро ваш герой сможет освоить и более сложные приемы, необходимые для борьбы с новыми, более сильными монстрами и боссами. Отделаться простым нажатием одной-двух кнопок при прохождении игры вам не удастся, или в этом случае она закончится довольно быстро. Надо использовать разные комбинации и планировать свое поведение на поле боя – в этом залог победы в Maximo 2, к которой надо рваться хотя бы для того, чтобы узнать дальнейшее развитие сюжета. Надо же разобраться, что стало с Софией, возлюбленной героя по первой части игры, откуда берутся все эти монстры и кто наградил главного героя шрамом, который, впрочем, ничуть не портит его волевого лица.

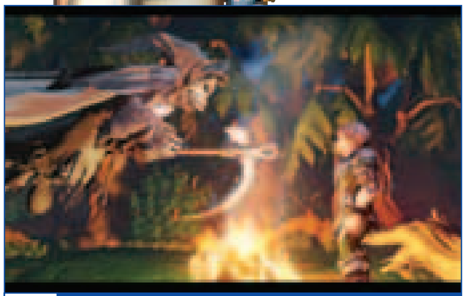
Важно также заметить, что по ходу игры вы сможете орудовать не только мечом, но и молотом. При этом каждое оружие допускает до 6 уровней апгрейда, беда лишь в том, что на конечных этапах это будет стоить вам значительных денег, и все сразу вы купить не сможете. Щит, который вы, кстати, можете метать как бумеранг, предусматривает целых 7 степеней апгрейда, так что не стоит им пренебрегать, потому как в бою он играет весьма заметную роль. Правда, один такой бросок отнимает у вас часть специальной линейки состояния, но со временем вы сможете ее восстановить. Более того, предмет вашей гордости – семейные трусы в горошек – также поддаются усовершенствованию.

БЛЭК-ДЖЕК С МЕХАНИЧЕСКИМИ МОНСТРАМИ

21 насыщенный этап мира Maximo 2 проходится где-то за 10–15 часов в зависимости от вашей сноровки и желания найти все секреты, закончив каждый уровень на все сто процентов. На мой взгляд, для игры такого класса это вполне нормально, хотя кто-то и может возразить, что первая часть была длиннее или что какой-нибудь Jak II или Ratchet & Clank 2 отнимут у вас больше времени. Однако сравнивать Maximo с последними играми не очень уместно – он проще и не претендует на роль суперхита.

Игра неплоха всем – прекрасными видеовставками, отрисовка которых вызывает только положительные эмоции, хорошим кастингом голосов и звуковыми эффектами вместе с музыкой. По-своему хороша и графика, но до уровня и размаха вышеназванных игр Maximo 2 просто не дотягивает, да и не должна. Тем не менее, играть в нее надо, и пройдя игру на обычном уровне сложности, у вас еще будет возможность попробовать свои силы в режиме Hard, что, скажу я вам, далеко не просто. ■

ПО ХОДУ ИГРЫ ВАМ ПРИДЕТСЯ СРАЗИТЬСЯ С ПЯТЬЮ БОССАМИ: ПРИ ЭТОМ БЕЗ ХОРОШЕГО ЗНАНИЯ КОМБО-УДАРОВ И БЫСТРОЙ РЕАКЦИИ УЖ ТОЧНО НЕ ОБОЙТИСЬ.



Он продал бы душу и тело, дабы спасти возлюбленную. Но это и не требуется.



Цепляться руками за уступы настоящему рыцарю лениво. Меч подойдет для этого лучше.



Огонь в его сердце, пламя на его клинке, смерчем пронесется Максимо по уровням, праведным гневом поддерживая в себе силы… И даже коряво смоделированные деревья не смутят героя.

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action
■ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo ■ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.metroid.com/zeromission/

METROID: ZERO MISSION

РЕКОМЕНДУЕТ СТРАНА ИГР

ХРОНИКИ ЖЕЛТОГО БРОНЕКОСТЮМА, ТОМ ПЕРВЫЙ

ИГОРЬ СОНИН
zontique@gameland.ru

Nintendo стремится вернуть былую популярность подзабытому сериалу Metroid. Дуэт Prime и Fusion представил нам новые приключения Samus, а затем руководство корпорации догадалось, что первые главы саги недостаточно известны современным игрокам.

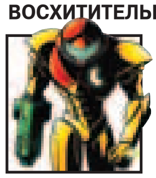
Последовало предсказуемое решение: выпустить под именем Metroid: Zero Mission переделку древнего хита Metroid с 8-битной NES, вышедшего аж в 1986 году. Правильно, конечно, ибо даже в России редкий фрик держит у себя дома «Денди».

Хрупкая Samus спускается на поверхность планеты Zebes, в логово космических пиратов. После этой знакомой завязки нам предъявляют «нечто совсем иного рода». Уровни только на первый взгляд напоминают своих прародителей, а на деле – собраны заново. Прошагав несколько экранов влево, Samus находит Morph Ball – аксессуар, обязательный для любой игры серии Metroid. Превратившись в шар, девушка сможет проскальзывать в недоступные ранее области. Позже она научится закладывать бомбы, которые и хлипкие стены разворотят, и Samus повыше в воздух подбросят. Разработчики перенесли некоторые умения из оригинальной игры, а другие – наскребли по сусекам сходных проектов. Так, знакомые статуи разумных цыплят Chozo либо придадут бронекостюму Samus сил и энергии, либо укажут путь в полезную локацию. Словно в Metroid Fusion, героиня может цепляться за выступы и забираться в недоступные ранее места – в старом Metroid подобного трюка не было, и сейчас такая акробатика во многом меняет принципы дизайна уровней.

Как игра выглядит, легко представить на примере Metroid Fusion. Графика Zero Mission лишь чуточку слабее: как принято на NES, наибольшее внимание уделили переднему плану – герою и монстрам, а фон «для галочки» сляпали из розовых, зеленых или прочих уместных по случаю клякс. Мини-динамики GBA пропищат мелодии оригинальной игры – кто слышал, тот поймет. Музыка записана более качественно, новые треки не выбиваются из классического стиля, а звуковые эффекты для прыжков, выстрелов и прочих традиционных умений Samus сохранились в неприкосновенности. Что же до бонусов, то, соединив два GBA с двумя играми серии Metroid, Fusion и Zero Mission, вы откроете в последней секретную галерею. Еще один пряник – оригинальный, нетронутый Metroid с NES. Играть в него позволят только тем, кто полностью осилит новое приключение. Поклонникам сериала оно, безусловно, придется по душе (классика, как-никак), а молодежь получит возможность познакомиться с красавицей Samus и узнать, за что ее полюбили геймеры 80-х годов. ■

ВЕРДИКТ

ВОСХИТИТЕЛЬНО



8.0
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

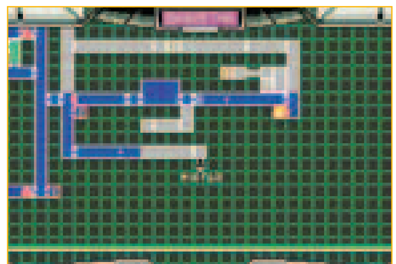
ПЛЮСЫ

Приятная анимация, большое количество навесок на бронекостюм, увлекательный геймплей.

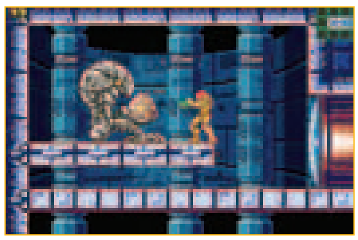
МИНУСЫ

Малая продолжительность игры, относительно слабая графика, отсутствие серьезных инноваций.

Отличный платформер, достойный носить славное звание Metroid.



Карта в Zero Mission – точно как в новой Castlevania.



ВЕСЕЛЫЕ КАРТИНКИ

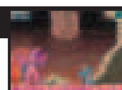
ОНЛАЙНОВАЯ МАНГА О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ SAMUS

Nintendo не раз выпускала комиксы по мотивам Metroid. Прогресс не стоит на месте, и к новым играм изобретают и новые товары-сателлиты. Сегодня нам показывают «электронный комикс» с использованием Flash-технологии. Печатается он только в платных японских веб-изданиях, но первую главу на языке оригинала можно безвозмездно посмотреть по адресу: http://kodansha.cplaza.ne.jp/e-manga/club/manga/metroid/vol01/index.html.



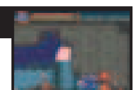
ПОХОЖЕ НА

Metroid Fusion



НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ

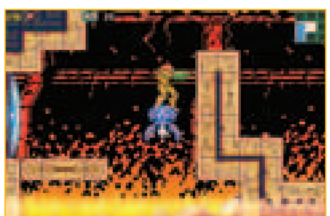
Castlevania: Aria of Sorrow



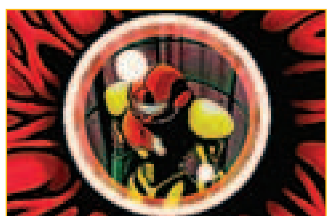
ТАКИМ БЫЛ БЫ ПЕРВЫЙ METROID, ВЫЙДИ ОН В НАШЕМ ТЫСЯЧЕЛЕТИИ.



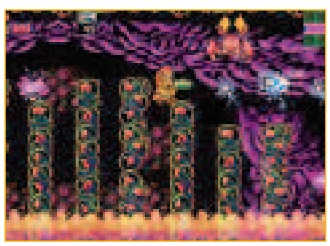
Он был одним из боссов в первой Metroid, он дрался с Samus в Super Metroid. В Metroid Prime его воскресили, и он снова строил козни в Metroid Fusion. Скажите, как его зовут?

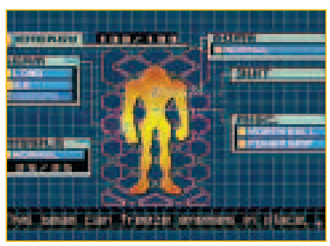


Замороженный прыгун левитирует не хуже Дэвида Копперфильда.



Короткие видеоролики достаточно хорошо поставлены. По меркам GBA.





■ ПЛАТФОРМА: PC ■ ЖАНР: tactics ■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Медиа-Сервис 2000»
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Wanadoo ■ РАЗРАБОТЧИК: Spellbound Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1 ■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ: P 300 МГц, 64 Мбайт RAM

http:// www.chicago1930-game.com

CHICAGO 1930

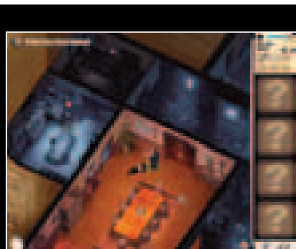
МОНТЕККИ И КАПУЛЕТТИ

МАРИНА ПЕТРАШКО
petrashko@list.ru

Игра Chicago 1930 в очередной раз предлагает нам посетить столицу мирового подпольного самогоноварения в 1930, а также, как ни странно, 1928 году. Играя за плохих (злобных фэбээровцев, ненавидящих хорошую выпивку и питающихся исключительно пончиками) или хороших (великодушных гангстеров, изготовителей целебной влаги), действуя добрым словом и кольтом, вы должны извести преступный синдикат, либо, наоборот, добиться процветания артели чикагских «муншайнеров». Игровой процесс напоминает предыдущие проекты команды Spellbound, которые были удачными идейными преемниками Commandos. Обычные для жанра скрытые перемещения, перетаскивание трупов, стрельба из различных видов оружия , а также ударный труд битой и кастетом, дополняются возможностью запугивать противников, держа их на мушке. После жертву можно обыскать или надеть на нее наручники (при этом игроку разрешается гулким басом произнести «Двадцать лет за игру в карты в неположенном месте»). Процесс игры делится, грубо говоря, на две фазы, которые вполне могут смешиваться. В одной фазе вы ходите по местности, беседуете с ключевыми для развития сюжета персонажами, которые подсвечиваются специальным значком, собираете важные предметы. Во второй фазе в вас стреляют. Здесь как раз уместно воспользоваться фирменным замедлением времени, чтобы успеть раздать всем подручным ЦУ, но стоит помнить, что ресурс замедления ограничен и восстанавливается не сразу. Жизнь дедушек Малдера и Скалли осложняет еще и тот факт, что за некорректное поведение агенту выдаются предупреждения. Гангстеру легче – не было бы свидетелей. А если уж они появились всегда выручат верные кастет и веревка!
Между миссиями вы можете тренировать личный состав, который изначально обладает как боевыми (огневая подготовка, рукопашный бой), так и мирными навыками (первая помощь и «харизма» – умение добывать информацию). Ход игры нелинеен – зачастую вам одновременно доступны 2 и более миссий, каждая из которых имеет свои цели и свои награды за их выполнение – например, пополнение вашего отряда или арсенала.
Графика «Чикаго» тоже напоминает предыдущие игры Spellbound – такая же красочная и детализированная. Что касается персонажей – мне эти гангстеры напомнили их собратьев «по бизнесу», обитателей New Reno из Fallout 2 – видимо, в Spellbound и Black Isle смотрели одни и те же фильмы. ■

ШУТКА ЮМОРА

ЕЩЕ ОДИН СПОСОБ ПОЛУЧИТЬ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ИГРЫ



Разработчики щедро сдобрили игру тонкими намеками на толстые обстоятельства, отсылками и стебом. Чего стоят только правительственные агенты Смит и… Смит, или фраза, появляющаяся после того, как героя оглушили: «Джек опрометчиво позволил себе упасть в обморок, но через пару минут он придет в себя. Вы можете сидеть и пялиться на экран, пойти прогуляться или перезагрузить игру». Причем никогда не знаешь, где тебя ждет следующая шутка.

ВЕРДИКТ

НЕ РАССЛАБЛЯТЬСЯ!



5.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

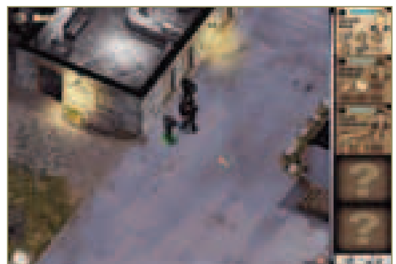
ПЛЮСЫ

Хочешь – играй за мафию, хочешь – за ФБР. Графика приятная, атмосфера тоже. Можно трупы таскать в свое удовольствие.

МИНУСЫ

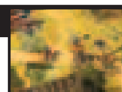
Инвентарь у героев маловат, в обычном режиме трудно контролировать всю группу, часть постоянно стоит без дела.

Продолжатель славных традиций Desperados и «Робина Гуда» во всеми любимую эпоху джаза и сухого закона.

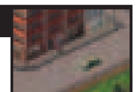


Команда «Все за мной!» в действии.

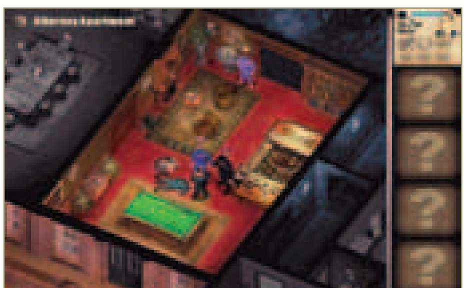
МЕНЕЕ ЧИКАГСКАЯ, ЧЕМ
Desperados



ТАКАЯ ЖЕ ЧИКАГСКАЯ, КАК
Gangsters 2: Vendetta



ПЛОСКИЙ «ВА-БАНК!» СО СТРЕЛЬБОЙ И ВОЗМОЖНОСТЬЮ ИГРАТЬ ЗА ФБР.



Отношение NPC к происходящему иллюстрируется смайликом над его головой.



Сцена ареста. Жаль, камеру приблизить нельзя: интересно взглянуть бандиту в лицо.



Будьте предельно осторожны! Все люди, не находящиеся в поле зрения героев, пропадают из виду. В один прекрасный момент вы можете обнаружить у себя за спиной десяток головорезов.


SAMSUNG
Системная интеграция
Компьютеры и серверы X-Ring
с супертонкими мониторами
SyncMaster 172T и 192T,
обеспечивающими исключительное
качество изображения
X-RING
Мы предлагаем нашим клиентам
только самое лучшее
www.x-ring.ru www.x-net.ru

■ **ПЛАТФОРМА:** PlayStation 2 ■ **ЖАНР:** action
■ **ИЗДАТЕЛЬ:** Capcom ■ **РАЗРАБОТЧИК:** Capcom
■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1

http://www.capcom-europe.com



MEGAMAN X7

ПЕРВЫЕ ШАГИ В НОВОМ МИРЕ

ЯНА СУГАК
kairai@pisem.net

Самый знаменитый в мире голубой мальчик Mega Man X впервые уклонился от схватки. Ему наскучили до безобразия похожие друг на друга игры, он знал, что время перемен – впереди, и ничего хорошего ему оно не принесет.
Ведь когда графический движок обрастает полигонами, а камера начинает вести себя неадекватно, лучшее решение – скрыться за широкой спиной друга Zero, на которого в случае чего и свалятся все шишки.
Хотите узнать, как будет выглядеть Neo Contra? MegaMan X7 – такая же «не трехмерная» игра. Традиционные двухмерные уровни сохранены, но спрайтовая графика исчезла. Лишь время от времени камера поворачивается, демонстрируя героическую спину и позволяя разбираться со все теми же врагами, но в 3D. Традиционные и «новые» локации чередуются часто – это создает иллюзию разнообразия. И все было бы хорошо, но – увы – дизайн первых заметно слабее, чем в двух предыдущих играх серии, а вторые и вовсе выглядят как попытки выполнить директиву начальства буквально. Берутся враги, переносятся на локацию в стиле ранних Crash Bandicoot – и все. Особенно жалкими и неуклюжими выглядят боссы с их рассчитанным на 2D-бои оружием. Это не означает, что уровень сложности низок – совсем наоборот. Традиционное для аркадных боевиков небрежение к жизни героя плюс неудобное управление в 3D делают многие уровни практически непроходимыми. Некоторые же вещи делаются в сто раз проще, чем раньше – за счет автоприцеливания и прочих послаблений.
В самом начале я вас слегка обманула (пересказывала сюжет, между прочим) – мистер X в игре появится, просто не сразу. А в дополнение к нему и Zero нас осчастливят абсолютно новым персонажем по имени Axl. Он вооружен автоматически наводящимся на цель бластером, умеет планировать в воздухе и воровать у обычных врагов их способности. Если же играть за него не нравится, можно переключиться на другого члена команды.
Последнее мое замечание покажется кому-то странным, но оно необходимо. В оригинальных играх серии Mega Man сюжет не играл никакой роли, но Mega Man X и Mega Man Zero – совсем другое дело. Есть и проблема: террористы и борцы с ними, постепенно сливающиеся в одну жаждущую крови толпу, – тема, не соответствующая нарочито детской английской озвучке. Слушать диалоги на японском (есть такая опция!) намного продуктивнее. ■

ВЕРДИКТ

РАЗОЧАРОВЫВАЕТ



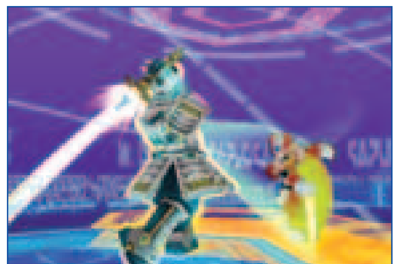
5.0 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

ПЛЮСЫ
Знакомые по десяткам хитов герои, приятный сюжет, интересный игровой процесс, удобное управление, новые идеи.

МИНУСЫ
Мало сюжетных роликов, ужасная озвучка, плохой дизайн уровней, не самая эффектная графика.

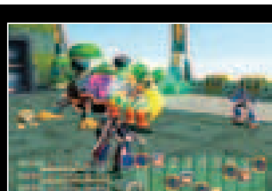
Переход сериала в 3D прошел под знаком компромисса со старой моделью игрового процесса. И это очень плохо.



Виртуальная реальность. Прямо dot Hack какой-то!

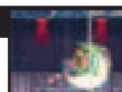
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ?

ЖДЕМ – НЕ ДОЖДЕМСЯ



Вскоре на Западе появится Mega Man Anniversary Collection (PS2, GC), подборка из восьми первых игр серии, а также двух аркадных проектов – Mega Man: The Power Battle и Mega Man 2: The Power Fighters (ранее на консолях не выходили). Владельцы PS2 будут осчастливлены получасом аниме, в GC-версию добавят эксклюзивное видеоинтервью с разработчиками. Не сдвинутых на Mega Man геймеров больше порадует Mega Man X Command Mission (PS2, GC) – JRPG с участием героев X7. Бои обещают сделать в стиле Final Fantasy, поэтому кошмарные ассоциации с Mega Man Legends отгоните прочь.

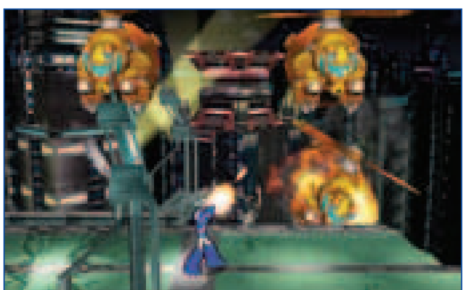
СЛАБЕЕ, ЧЕМ Mega Man X6



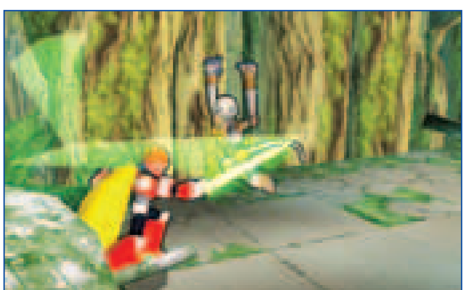
НЕ ЛУЧШЕ, ЧЕМ Mega Man Network Transmission



ИГРЫ СЕРИИ MEGA MAN БЕРУТ ЧИСЛОМ. ГЛЯДИШЬ, К X9 И КАЧЕСТВО ПОДТЯНЕТСЯ.



Двухмерные уровни отвоевали себе часть игрового процесса и в трехмерном сиквеле.



Мальчик с копной рыжих волос лазерным мечом владеет не хуже иного джедая.



Когда-то Crash Bandicoot убедил геймеров в том, что такие игры следует называть трехмерными. Разработчики Mega Man X7 до сих пор пребывают в блаженном неведении относительно современных технологий.


ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ СТРАТЕГИИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ИРАНО-ИРАКСКАЯ ВОЙНА 1980-1988 ЯВЛЯЕТСЯ САМЫМ КРУПНЫМ ВООРУЖЕННЫМ ПРОТИВОСТОЯНИЕМ НА ЗЕМЛЕ ПОСЛЕ 1945
ПРОТИВОСТОЯНИЕ
ПРОТИВОСТОЯНИЕ СОВЕТСКОГО И АМЕРИКАНСКОГО СОВРЕМЕННОГО ОРУЖИЯ!
ДНЕВНЫЕ, НОЧНЫЕ, ВЕЧЕРНИЕ СЦЕНАРИИ,
ДО 2000 ЮНИТОВ, СРАЖАЮЩИХСЯ ОДНОВРЕМЕННО!
Persian Gulf
KUWAIT
ВОЙНА В ЗАЛИВЕ
RED ICE
©2004 «Red Ice». Все права защищены. ©2004 «Руссобит Паблишинг». Все права защищены. Издатель: ООО «Руссобит Паблишинг»
www.russobit-m.ru • Юр. адрес: 141300, МО, г. Сергиев Посад, Московское шоссе д.21 • Изготовлено в России
Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (095) 212-44-51, 212-01-81, 212-01-61
Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (095) 212-27-90, а также на форуме Руссобит-М по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/
Русс бит-М
WWW.RUSSOBIT-M.RU

МИНИ-ОБЗОР

■ ПЛАТФОРМА: Xbox ■ ЖАНР: racing
■ ИЗДАТЕЛЬ: Sega ■ РАЗРАБОТЧИК: WOW Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6

http://www.sega.com

SEGA GT ONLINE

ОДНИМ ОНЛАЙНОМ СЫТ НЕ БУДЕШЬ

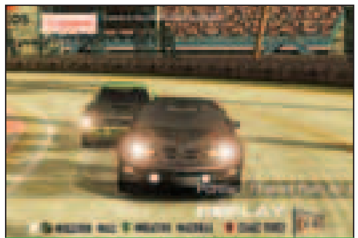
ОЛЕГ КОРОВИН
korovin@gameland.ru

Сделать на скорую руку римейк чего угодно, добавив в него онлайновые возможности, – это святое. Это такой соблазн, перед которым многие издатели просто не могут устоять. Например, Sega, которая получает катастрофически мало денег от продаж своих игр, но постоянно пытается переломить ситуацию.

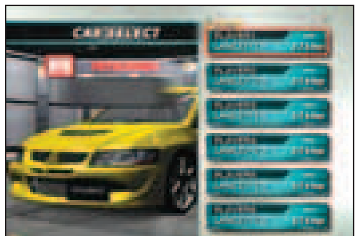
Sega GT Online – это точная копия Sega GT 2002. Во всяком случае, в том, что не касается онлайна. В одиночный режим добавили несколько новых автомобилей да пару второстепенных видов соревнований, в остальном же все осталось неизменным. Так что если уж покупать Sega GT Online, то исключительно ради сетевой игры. Помимо традиционных гонок вас ждет откровенно неожиданный режим navigation battle. Для победы здесь необходима слаженная командная работа. Водитель не может самостоятельно управлять автомобилем, так как видит лишь небольшой участок трассы перед собой. Куда ехать, ему указывает штурман, на которого, если что, можно свалить вину за поражение. Едва ли можно было ожидать от игры со словом Online в названии, что она окажется слабо приспособлена для многопользовательских соревнований. Но, увы, на деле все получилось именно так. Сетевой код оптимизирован плохо, онлайн-интерфейс просто ужасен, голосовой чат практически бесполезен... сплошное расстройство. Творение Sega может спасти то, что пока на Xbox очень мало сетевых гонок. Но сама Sega GT Online от этого лучше нисколько не становится. Все, что было хорошего, конечно, осталось, а вот добавить что-то путное разработчикам оказалось сложно. Хотя пациент не безнадежен. ■



Пышные формы зеленого авто сразу бросаются в глаза.



Повторы неизменно ласкают глаз. Закон жанра!



Наличие большого выбора машин уже стало стандартом для гонок.

ВЕРДИКТ

НЕ ВПЕЧАТЛЯЕТ



5.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Для римейка – неплохо, хотя и без каких бы то ни было претензий на высокое качество. Просто онлайновая гонка. Средненькая.

МИНИ-ОБЗОР

■ ПЛАТФОРМА: Game Boy Advance ■ ЖАНР: action/platform
■ ИЗДАТЕЛЬ: Activision ■ РАЗРАБОТЧИК: Torus Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

http://www.activision.com

PITFALL: THE LOST EXPEDITION

ОН СНОВА С НАМИ

ВЕРДИКТ

НЕПЛОХО



6.5 НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

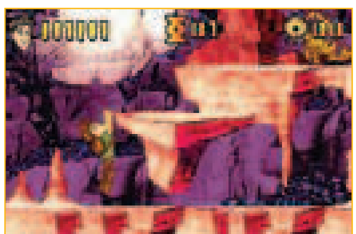
Типичный середнячок. Недостатки четко компенсируются достоинствами, а субъективные аспекты делят геймеров на два лагеря.

SPRIGGAN
spriggan@miranime.net

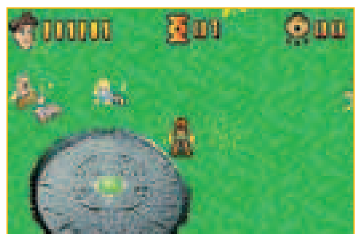
История Pitfall берет начало во времена Atari 2600. Именно Pitfall, а не Super Mario Bros., стал для многих геймеров первым платформером. Вслед за достойными сиквелами на Mega Drive и Super Nintendo последовала откровенно проходная игра для PS one, на долгие годы загнавшая Гарри Питфолла в гроб. И лишь недавно Activision приняла решение реабилитировать героя.

GBA-вариант Pitfall: The Lost Expedition разрабатывала команда Torus Games, за которой числятся карманные Doom II и Minority Report. В отличие от «больших» 3D-приключений, «младшая» версия представляет собой двумерный платформер, при перемещении между этапами перерастающий в бродилку с «видом сверху». Все было бы вовсе прекрасно, если бы не минимальные различия в построении уровней: бегать и кидаться камнями надоедает быстро. Положение спасает малая продолжительность и чередование типов этапов – интерес каждый раз разогревается по-новому.

В целом, по части геймплея свежая порция приключений Питфолла удалась. Техническая сторона также разочаровать не должна: анимация плавная, спрайты красивые – вполне сравнимо с такими хитами, как Lady Sia и даже Golden Sun. А вот мультяшный стиль (хотя и не такой мерзкий, как в «старших» версиях игры) понравится далеко не всем... С музыкой немного труднее – однообразно и нудно. К счастью, отключить звук можно всегда. Pitfall: The Lost Expedition – средняя по меркам GBA игра. Занимательный игровой процесс, приличная графика, спорный стиль, никудышная музыка. Любителям 16-битного Pitfall, скорее всего, придется по вкусу, для остальных же – просто «еще одна игра». С которой, однако, никому не мешает ознакомиться. ■



Висит Гарри изящно – «заветам принца Персии верны». Но дизайна это не касается.



Реликвии, предметы, диалоги... А это, часом, не квест? Нет, все-таки платформер.

■ **ПЛАТФОРМА:** PC ■ **ЖАНР:** action ■ **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Акелла»
■ **РАЗРАБОТЧИК:** Running with Scissors ■ **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 32
■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:** P III 700 МГц, 128 Мбайт RAM

POSTAL 2: РАЗДЕЛИ БОЛЬ

ВСЕ УШЛИ НА...

АЛЕКС «GLAGOL» ГЛАГОЛЕВ
glagol@gameland.ru

В полку непуганых идиотов прибыло. Postal 2 обзавелся мультиплеером и предлагает всем желающим разделить боль. Теперь БЕГУЩИЕ ВМЕСТЕ с ножницами коллективно унесутся в туманную даль мочить – в прямом смысле этого слова – каждого встречного-поперечного.

Вот так меняется жизнь! Раньше ели редьку с квасом, а теперь вышибают мозги (точнее, то что их не слишком удачно заменяет) из собратьев по безумию. С удовольствием присоединимся к процессу.

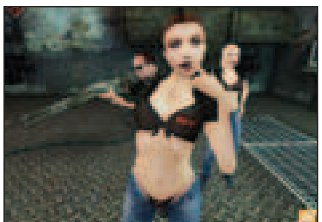
Итак. Заявлен улучшенный графический движок, «выводящий отображение немотивированного насилия на новый уровень». Я самолично проверял – задницы female-моделей остались такими же квадратными, и даже просвечивающие сквозь ткань лифчика соски не могут уже исправить пагубного впечатления. Хотя, возможно, разработчики надеялись, что вид таких ягодиц должен заставить игрока взять в руки лопату и обтесать некоторые излишества вручную. Тогда – да. Тогда эффект достигнут.

Впрочем, фиг с ней – с графикой. Сила, брат, не в графике. Сила, брат, в сетке. От ста мегабит. На специально нарисованных картах будто по мановению волшебной палочки сорок восьмого калибра появляется стадо имбецилов из соседнего подъезда и, радостно мыча, рвется к вам с шотганом наперевес, обнаруживая энтузиазм недозрелого подростка, подглядывающего за предметом своего первого вожделения в женской раздевалке.

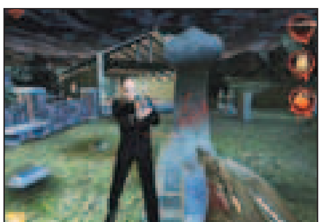
Вообще говоря, весело. Но. Социальный плевок опять получился упакованным в очень уж политкорректную бумажку. До сих пор нельзя убивать детей и насиловать животных (ружейное дуло в кошачьей заднице не в счет). И это называется хорошей игрой?! Стыдно, товарищи! ■



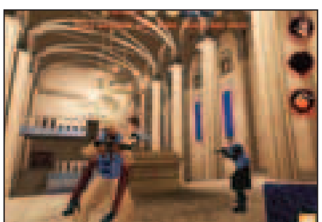
Гори, гори, моя звезда! Звезда любви вечерняя...



Еще бы пару сотен полигонов – и цены б игре не было!



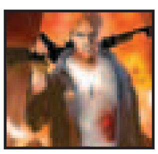
Служители культа все так же приветливы.



Девушки стали еще горячее – так и норовят поджарить!

ВЕРДИКТ

ДАЙТЕ МНЕ ЛОПАТУ!



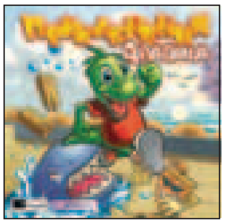
6.5
НАША ОЦЕНКА

МЫСЛИ ВСЛУХ

Тридцать два маньяка-самоучки, собравшихся на одной карте, могут замутить очень неплохую вечеринку!

ДАЙДЖЕСТ

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ДРАГАНА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Dragan's Quest
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Idigicon
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 400 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Простенький трехмерный платформер о приключениях зелененького дракончика.





Давным-давно, в далеком драконьем королевстве жил-поживал задира-дракончик. Был он маленький, несмышленый, все б ему играться да шалить. Однажды, неловко пыхнув огнем, он подпалил платье самой принцессы – тут уж король не вытерпел и велел придворному шаману утихомирить шалопая. Шаман думал-думал, да и превратил огненные сполохи дракошки в мыльные пузыри. Теперь вы должны помочь Драгану запузырить вредных монстриков и исцелить недобрую напасть. Этот платформер – игра из тех, что не особо нуждаются в локализации, но русский текст и звук сработаны на должном уровне: аккуратно и четко. ■

SILENT HUNTER II

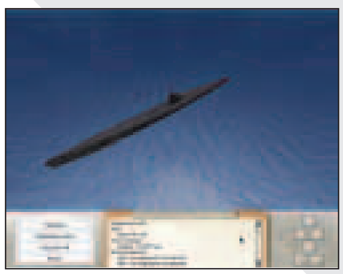


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Silent Hunter II
ЖАНР:
simulation
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
1С
РАЗРАБОТЧИК:
SSI
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 266 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

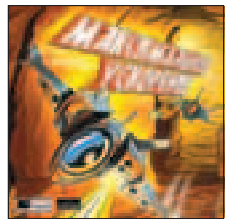
Резюме: Серьезный, комплексный и подробный симулятор боевой подводной лодки.





В воздухе правят бал ловкие истребители, легко расправляющиеся с неповоротливыми бомбардировщиками, а на море сила у хищных субмарин, способных играючи потопить практически любой корабль. Silent Hunter II показывает нам будни немецкой подводной лодки во время Второй Мировой войны. Русская редакция чудо как хороша: вся терминология, встретившаяся в глубинах энциклопедии, переведена корректно, немецкие подписи, создающие атмосферу сороковых годов, наоборот, остались нетронутыми, а интервью с адмиралом Эрихом Топпом не озвучено, а снабжено встроенными субтитрами. И это правильно, так держать! ■

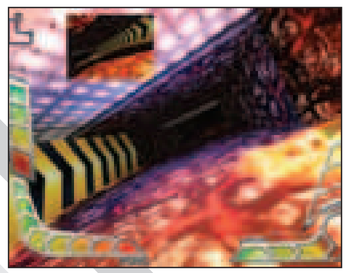
МАКСИМАЛЬНОЕ УСКОРЕНИЕ

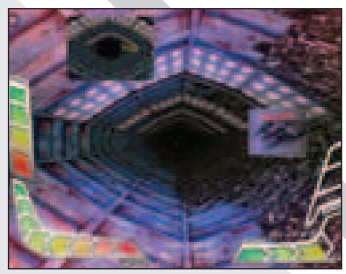


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Battle Race 3D
ЖАНР:
racing
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Медиа-Сервис 2000
РАЗРАБОТЧИК:
Blackstar
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.media2000.ru/

Резюме: Вариация на тему «трехмерные футуристические гонки со стрельбой».





Нужен ли гоночной игре сюжет? Какая, в принципе, разница, кто и зачем сидит в кабине соседнего футуристического мобиля, если в твоем распоряжении огромный арсенал средств уничтожения соперников? В «Максимальном ускорении» вас с нетерпением ждут 24 уникальные гоночные трассы, четыре специальные «боевые» карты, шесть кораблей и три десятка разумных компьютерных оппонентов. Локализация – на должном уровне, благо переводчикам не приходилось корпеть над несложными текстами. Озвучки почти нет, как не было ее и в оригинальной игре, а желтые кнопки главного меню придают проекту особый шарм. ■

МОРПЕХ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
CTU: Marine sharpshooter
ЖАНР:
FPS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
1C
РАЗРАБОТЧИК:
Groove Media
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PII 300 МГц, 64 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

Резюме: FPS, повествующий о нелегких буднях бойцов американских спецподразделений.





Название многое говорит о сущности игры: вы действительно управляете морским пехотинцем, защищающим мир во всем мире. Экстремисты планируют сбросить атомную бомбу на территорию США, и помешать им можете только вы да напарник. Вдвоем вам суждено одолеть десяток реалистичных миссий в различных уголках земного шара, в частности, в афганских пустынях и чеченских горах. Русская редакция игры пришлась нам по душе: и озвучка, и текст, и шрифт – все в норме, особенно понравилась речь, изобилующая «слэнговыми» военными словечками. Хочется одного: увидеть в роли спасителя мира русского солдата. ■

RED FACTION 2

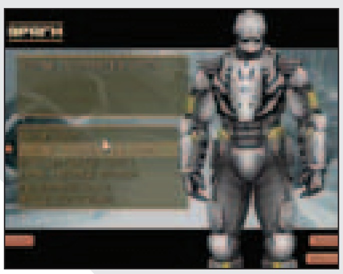


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Red Faction 2
ЖАНР:
FPS
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
1C
РАЗРАБОТЧИК:
Outrage Games/Volition
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, 3D-уск.

http://www.games.1c.ru/

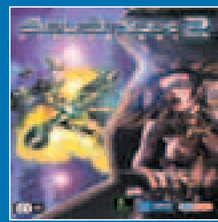
Резюме: PC-версия неординарного консольного шутера, прославившегося технологией Geo-Mod.





Красная армия, пятиконечные звезды и огромный плакат с изображением Вождя. Увидев это в FPS, можно не сомневаться, мы – в Red Faction. Вторая часть популярного шутера рассказывает о том, как бывшие солдаты режима поднимают бунт против жестокого диктатора. По стилю история близка к Freedom Fighters, и любители красных флагов найдут здесь много забавного. Русский язык пришелся очень к месту, не ясно одно – почему из всей игры оригинальный звук удален, а в скриптовых вставках русские голоса наложены поверх английских? Все остальное – в лучшем виде. Борьба с диктатурой начинается сегодня, вливайтесь. ■

AQUANOX 2: ОТКРОВЕНИЕ





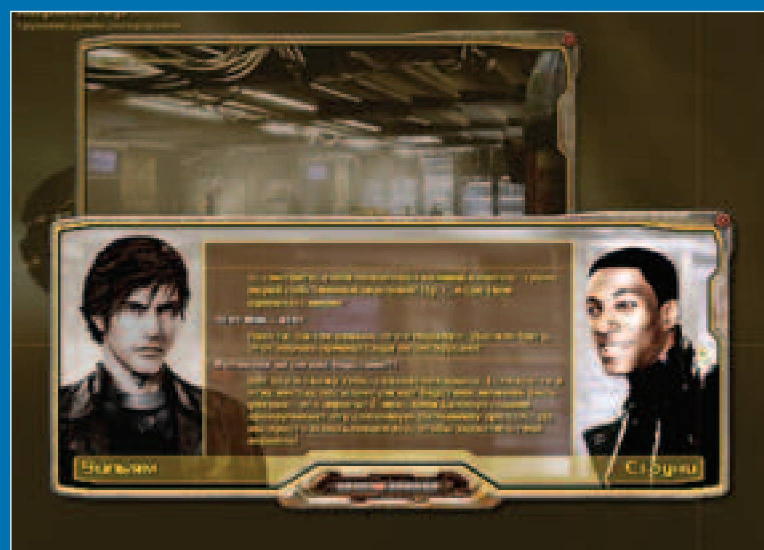


ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Aquanox 2: Revelation
ЖАНР:
action
ПЛАТФОРМА:
PC
ИЗДАТЕЛЬ:
Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК:
Massive Development
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, 3D-уск.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ

http://www.russobit-m.ru/

Резюме: Необычный подводный экшн с пиратской романтикой и киберпанковской безысходностью.



Немецкий Aquanox расположился где-то на границе космических симуляторов и шутеров от первого лица. С одной стороны, налицо красивый эпический сюжет о пилоте-неумехе, который шаг за шагом учится управлять истребителем, с другой – видим ураганный огнестрельный геймплей, столь характерный для FPS. Первый Aquanox был несложным, ярким и цветастым; в сиквеле, «Aquanox 2: Откровение», игровой мир вырос в размерах, повзрослел и шагнул в техногенную эру киберпанка. Между путешествиями по умирающей планете вы можете обсудить положение дел с каждым членом экипажа вашей посудины. И тут русская версия Aquanox 2 получает от нас пятерку с плюсом. Куда не посмотри – игра, словно изначально была сделана под наш родной язык. Шрифты отлично подходят к меню, а тексты переведены настолько живо, что по манере речи можно запросто опознать любого персонажа. Удалась и озвучка: в голосе, например, Дрейка легко угадываются его эмоции: неуверенный в себе, неловкий парнишка к концу игры взрослеет, становится более жестоким и циничным. Голос протагониста настолько приятен, что может на равных соперничать с чудесной речью персидского принца. Остальные актеры, что характерно, поработали не хуже. Наш выбор, карамба! ■

КИБЕРСПОРТ

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ РОМАН «POLOSATIY» ТАРАСЕНКО



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Сегодня в выпуске вас ждет подробный обзор Unreal Tournament 2004 Demo. Уже сейчас, по версии сайта Gamespy, демка догнала по популярности признанные хиты Call of Duty, Battlefield 1942 и Quake III Arena. Мы не могли оставить данное событие без внимания. Также в номере: результаты чемпионатов по Delta Force Black Hawk Down, Diablo II: Lord of Destruction и горячие новости с полей киберспорта. И на сладкое – знакомство с новым автором, представительницей прекрасного пола и геймером в одном лице, Gaya'ей.

DIABLO II НАБИРАЕТ ОБОРОТЫ

15 февраля Москва второй раз в этом году собрала фанатов Diablo II с целью выявить сильнейших мастеров знаменитой RPG. Мероприятие было анонсировано заранее, поэтому игроки подготовились гораздо лучше, чем к январскому турниру. Участники, а их было 60 человек, сформировали двойки и сначала в течение шести часов «качали» своих персонажей, зарабатывая очки опыта на обычных монстрах. А затем по сигналу судьи начались сражения 2x2. Пользоваться городским порталом запрещалось, но даже при этом некоторые битвы затягивались на длительное время. По завершении этапа «прокачки» было устроено дополнительное мини-состязание для игроков, выбравших в качестве героя amazon. Чемпионом стал Gladiator, развивший своего персонажа до 52 уровня, в том время как остальные «амазонки» еле-еле достигли 30-го.



Финальная дуэль изрядно повеселила публику – Gladiator рубил направо и налево трех, а то и более отчаявшихся противников и закономерно победил, заработав $200. А теперь результаты основной парной дисциплины:

1 место – Elisey (assassin 51 уровня) + Marin.pro (sorceress 51) – $300;
2 место – Venom (assassin 52) + Punisher (sorceress 52) – $200;
3 место – Dilvish (paladin 50) + Chaos (sorceress 50) – $150.

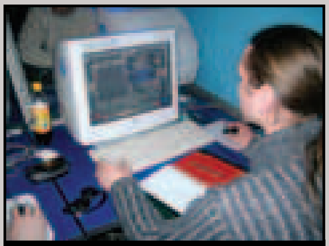
ARBALET CUP: СНГ ПО DELTA FORCE BHD

В прошлой «Стране» был рассказ о Arbalet Cup: СНГ, проходившем 5-8 февраля в Москве. Неделю спустя в рамках кубка была разыграна оставшаяся номинация Delta Force Black Hawk Down 7x7. Интернет-кафе Vika Web, где и проходили соревнования, приняло восемь команд, специализирующихся на непривычной для киберспорта «Дельте». Казахи, украинцы, россияне, израильтянин – национальный состав участников был весьма колоритен. Еще до начала игр победу прочили кланам из Казахстана – именно они считаются сильнейшими по Delta Force не только в странах СНГ, но и в Европе. И очередная победа Legion'а никого не удивила:

1 место
L_Clan (Казахстан) – $1500;
2 место
ArLine (Казахстан) – $800;
3 место
Dead Snipers (Россия) – $500.

На диске к журналу вас ждут save'ы персонажей всех призеров. У вас возникнет вопрос, как же игроки смогли «прокачаться» за каких-то шесть часов свыше 50-го уровня? Gladiator, победитель турнира амазонок, открыл несколько секретов специально для читателей «Страны Игр»:

Gladiator: меня зовут Андрей, 23 года, частный предприниматель. Как «прокачаться» так быстро? Во-первых, нужно иметь хоть какой-то опыт сражения в Battle.net. Теперь о конкретных действиях. Выбирайте режим для восьми игроков, усиливая тем самым монстров; количество бонусных очков также увеличится. Далее следуйте по тропинке, убивайте всех подряд, повышая характеристики. Дойдя до Бараков, нужно снизить вместимость сервера до двух игроков (в случае с турниром 2x2) и завалить босса Первого акта. Далее снова расширяйте сервер, покупайте наемников и оружие для них. В гости к Diablo вы попадете персонажем приблизительно 27 уровня, но главной целью станет не он, а Baal – босс Пятого акта. Вот тут-то очки опыта и потекут золотой рекой. Небольшие подсказки: собирайте деньги и качественные «шмотки», смешивайте камни для получения бутылей. Во многом успех зависит от развития skill'ов. Для Amazon лучший выбор – poison jewelin. ■



Chaos прикидывает наиболее верные ходы на листочке.



Призеры из команды Orky: Marin.pro, Elisey, Dilvish, Chaos.

РОССИЯ В ЕВРОПЕЙСКОМ КУБКЕ

Столичный клан ASUS.c58 (Evil, jibo, Prozed, Morfei) заработал путевку в Euro Cup 9 Quake III 4x4 и будет бороться за звание лучшей команды Европы. На пути у москвичей встала финская команда Deluxe, но оказать достойное сопротивление скандинавы не смогли, уступив три карты подряд (92-157 на cpm4, 96-101 на q3dm14, 108-211 на pro-q3dm6). Ищите демки всех матчей на диске к журналу. ASUS.c58 попала в группу A вместе с такими грандами, как Ice Climbers (Швеция), Tulls (Италия), aAa (Франция). Еще одной отечественной команде Team Msk (Mikes, Cooller, Polosatiy, Shadzy) квалификацию проходить не пришлось – организаторы пригласили «сборную солянку» персонально. В группе B помимо Msk находятся Eyeballers (Швеция), Iron Fist (Англия), PZZ (Голландия). Всего в розыгрыше принимает участие 16 команд. Соревнования пройдут по Интернету в течение двух-трех месяцев.

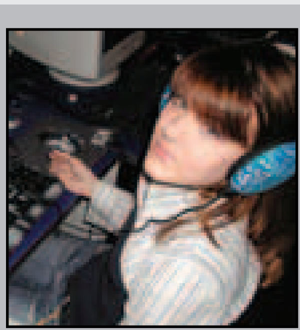


СЛОВО ГЕЙМЕРШИ

Gaya: Организация СКС (Союзкиберспорт) анонсировала первый в истории российских соревнований турнир по Counter-Strike среди команд, состоящих из представительниц прекрасного пола. Чемпионат является квалификацией к французскому первенству ESWC 2004. Провести столь необычное действо планируется 17 апреля. Сердце радостно трепещет от этого известия – ведь отборочные соревнования в рамках крупных мировых состязаний можно назвать «первой ласточкой». Вывод напрашивается только один: развитие ветви женского киберспорта становится все более заметным и прогрессирующим. Конечно, об уровне игры и профессионализме девушек говорить пока рано. В условиях слабой конкуренции, а точнее, ее полного отсутствия слабому полу трудно оценить свои истинные возможности.

Количество женских команд в настоящее время исчисляется единицами: одна, максимум две на крупный город! Надеюсь, на «плодородной почве» (анонс турнира) команд станет больше, и они смогут достичь успеха. Ведь у России наконец-то появилась уникальная возможность выступить на европейской арене наряду с признанными именами женского киберспорта, такими как SK.ladies (ныне Readme), а также французенками BTB.ladies – победительницами Euro Cyber Games 2003.

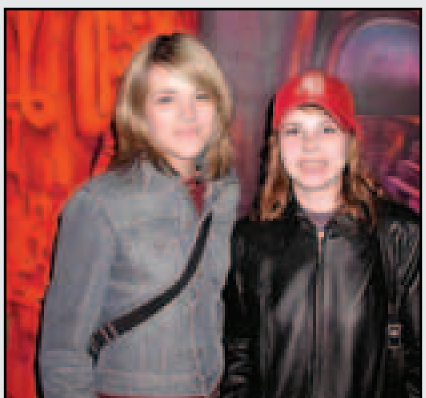
Прогнозируемое число команд, которые примут участие в российской квалификации ESWC 2004, с трудом достигает десяти. Однако я не сомневаюсь, что у наших девушек хватит здорового желания соревноваться и стать лучшими не только в «местном» клубе, но и во всем мире. Жду с нетерпением конца апреля, когда действительно сильные девушки проявят себя в Counter-Strike, открыв тем самым женскому киберспорту России «окно в Европу». До встречи в следующих выпусках «Киберспорта»! ■



ИГРА: Counter-Srtike
(стаж 4.5 года)
НИК: Gaya
ИМЯ: Анна Федорова
КЛАН: Ladies
ВОЗРАСТ: 23 года
ГОРОД: Москва (Россия)

ДОСТИЖЕНИЯ:
- ■ Квалификация Panavto Cup (2002 год), 2 место
- ■ ContraZ (2002 год), 1 место в составе tmp
- ■ Ural Cup (2002 год), 1 место в составе a-Line

О СЕБЕ. Любимым оружием в Counter-Strike являются АК-47 и Colt M4A1 Carbine. Карты – de_inferno, de_dust2, de_nuke. Состояла в командах: zZone, p1, RVC, coDz, Dt, newbalance, VIP, Arctica, tmp, emax, awc, team1, forZe. В киберспорт «попала» незатейливо. Пришла в интернет-кафе початиться в IRC. Подруга заманчиво предложила поиграть в Counter-Strike. Понравилось, и с тех пор увлекаюсь. Приняла участие практически во всех крупных и мелких турнирах в период с 2001-2004 год, среди которых: WCG 2002 Russian Preliminary, а также финал «Кубка КПРФ», Flashback Open Cup, Arbelat Cup: СНГ (все в 2003).



Gaya и «квакерша» из Киева, Troechka.

На нашем CD

Warcraft III: The Frozen Throne риплеи с турниров WC3L #5, SWE Inferno tourney и Battle.net ladder. CS-демки с финала Silent Bombplants Season. Q3-ролики с турниров Stalker, Euro Cup 9 Q3 и Neitral, ролики и риплеи с NPCL Open #2, а также демоплеер Seismovision.

UT2004 DEMO: ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ



В режиме Assault снайперка представлена в классическом варианте.



Свой PowerNode нужно охранять, а вражеские – разрушать и вербовать.



Сфера Shock Rifle выглядит великолепно. Обратите внимание на появившийся таймер действия Double Damage.



Bombing Run – идет ожесточенная борьба за мяч.

11 февраля Epic Games выпустила демо-версию Unreal Tournament 2004. На протяжении долгих месяцев фанаты серии «бомбили» электронную почту и тематические форумы, донося до разработчиков, какой должна быть третья часть, и что нужно исправить по сравнению с UT2003. Авторы не проигнорировали мнение геймеров и провели отличную работу по совершенствованию своего детища. По сути UT2004 является улучшенным, отшлифованным вариантом предыдущего проекта. Безусловно, появились новые режимы и виды оружия, но в целом игра осталась прежней. Далее читайте детальный разбор демки.

Deathmatch. По всей вероятности, UT2004 заменит свою предшественницу на World Cyber Games. И киберспортсменов волнует вопрос, каким же будет классический режим, предназначенный для профессиональных разборок. Сначала поговорим о доступном вооружении. Арсенал не претерпел серьезных изменений, за исключением графических эффектов выстрелов, которыми изобилует игра. Отмечу возможность одновременного использования двух Assault Rifle, на манер Unreal Tournament. Ослаблен Shield Gun – он быстрее «расходуется», что должно сделать дуэль более динамичной. Rocket Launcher и Lightning Gun остались прежними. Сильно досталось Flak Cannon (снижены повреждения и скорость полета «шарика») и Bio-Rifle («зеленка» летит на меньшую дистанцию и медленней, чем в UT2003). В обновленном виде предстала Shock Rifle: переделана модель оружия, а лучи в первичном режиме стреляют гораздо реже. Pulse Gun и Minigun приобрели в мощи, особенно это заметно при альтернативном ведении огня из пульсирующей пушки. Изменена система брони – теперь при полученном уроне armor и здоровье убывают в равной степени. Раньше же была возможна ситуация, когда противник с 1 хитпойнтом избегал верной смерти, вовремя схватив доспехи. Super Shield Pack +100, а также Double Damage «риспаунятся» на карте не в начале матча, а по истечении 10-15 секунд. Темп геймплея повысился, играть стало намного интереснее. После нескольких минут «зарубы» в демку прежняя UT2003 кажется черепашьими бегами. Это, наверняка, придется по вкусу «квакерам», которые давно мечтают о повышении динамики в Unreal.

Onslaught. Режим, которым Epic гордится больше всего. И имеет на это полное право. Впервые в Unreal Tournament в битве задействована техника. Сражения происходят на обширных открытых территориях. Игроки делятся на две команды: в распоряжении каждой имеется хорошо укрепленный форт, на территории которого «риспаунятся» джипы, футуристические истребители и оборонительные Energy Turret. Также по всей базе «разбросаны» специальные точки вооружения (столбы с зеленым фонариком), коснувшись которых вы получаете определенный набор стволов и некоторое количество патронов. На уровне находится несколько нейтральных позиций (PowerNode), которые нужно захватывать (процесс активируется вблизи от эпицентра). Это откроет доступ к улучшенному вооружению и новой технике, например, танку. Главной целью в Onslaught является база неприятеля, разгромив которую команда получает очко в свой актив. Баталии проходят динамично и захватывающе. Представьте себе несущийся на всех парах джип, таранящий ряды противника (имеется возможность давить пехоту) и взрывающийся на последнем рубеже атаки от самонаводящейся ракеты AVRiL. Вы не ошиблись, в Onslaught имеются и новые стволы, среди которых помимо указанного также присутствует Grenade Launcher и Mine Layer. Только не пугайтесь такого количества наворотов – баланс игры нисколечко не пострадал.

Assault. Знакомый по первой UT режим. По принципу схож с Counter-Strike. Одна команда обороняет позицию, другая – атакует. В UT2004 Demo доступна одна карта AS-Convoy. Вы оказываетесь на мчащемся посреди пустыни военном поезде. Захватчики должны активировать мост, пробраться в головной состав и взорвать вражеские ракеты. Задача защитников – помешать противнику. Релиз игры включит в себя 6 различных уровней для Assault.

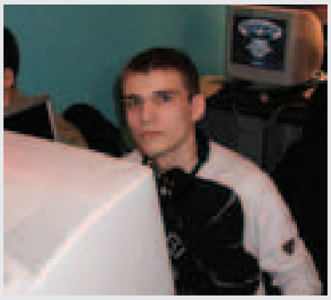
Знакомые по прежним сериям Team Deathmatch, Capture the Flag, Bombing Run (баскетбол) остались в привычном виде. А вот заумных режимов Mutant, Invasion и Last Mast Standing больше не будет. Всего разработчики обещают 105 карт, и такое количество станет своеобразным рекордом для 3D-шутеров. Графически UT2004, несомненно, улучшился. Объекты стали более детализированными и насыщенными, появилось множество мелких элементов на уровнях. Звук не вызывает нареканий, а поскрипывание иссохших досок под ногами и шум воды на DM-Rankin только радуют. Особое внимание необходимо уделить новой технологии Text2Speech. Стоит вам написать что-либо в консоли с помощью «say», как компьютер воспроизведет сказанное солидным механическим голосом. Это очень удобно в командном режиме игры. Сленговые словечки gg и lol произносятся целиком: good game и laughing out loud.

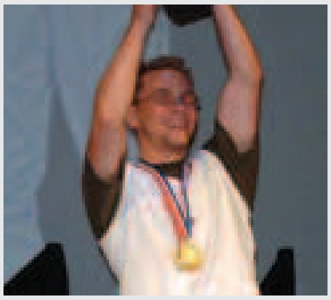
За помощь в подготовке материала спасибо c58-Lexx'y. ■

РОССИЙСКИЙ СЕРВЕР ПО UT2004

Интернет-провайдер RopNet запустил первый в России сервер по Unreal Tournament 2004 Demo. Пока что доступен лишь режим Onslaught. Чтобы вступить в сражение, введите в консоли open ut2004.ru или же вручную «забейте» IP-адрес 212.42.38.82 в Favorites, а затем подключайтесь к игре.

МНЕНИЕ МАСТЕРОВ О ДЕМКЕ UT2004





M19*Askold (чемпион WCG 2002-2003 Russian Preliminary): после ознакомления с демкой UT2004, конечно же, хочется побыстрее получить полную версию. В игре чувствуются некоторые приятные изменения по сравнению с Unreal Tournament 2003. С появлением режима Onslaught стало значительно веселее. Но что касается профессионального подхода, то до релиза и выхода первой версии The Tournament Mod (TTM) тренироваться я не буду.

SK.GitzZz (чемпион WCG 2001-2002, ESWC 2003): я поиграл в демо-версию около 12 часов. Чтобы быть честным, не могу серьезно судить об игре целиком. Но уж точно мне понравились усиленные Pulse Gun и Minigun. В UT2003 эти пушки были практически бесполезны. Мне показалось, что физика стала более скучной, вроде бы ослаблен эффект прыжков от стен (boost dodge). Не уверен до конца, так как эти ощущения могли возникнуть из-за пинга – я играл в Интернете. Пока не знаю, буду ли воспринимать UT2004 профессионально. Предполагаю, стоит тренироваться, если в зарубежных странах будут масштабные соревнования. Да и многое зависит от финального релиза. Даже довольно хороший проект, включающий в себя отстойные карты для multiplayer'a, может отпугнуть. Ознакомление с полной версией в течение нескольких недель поможет мне составить полноценное мнение.

НОВОСТИ КИБЕРСПОРТА



Activision представила на февральской пресс-конференции список «громких» проектов, которые компания собирается издавать в 2005 году. Наибольший интерес у киберспортсменов вызвали игры Quake IV и Call of Duty 2 (обе для PC). Четырехгодовалая Quake III Arena изучена вдоль и поперек, а линейка Unreal Tournament от Epic Games до сих пор не получила полноценного признания у мастеров «виртуальной базуки». Геймерам нужен свежий глоток воздуха, и четвертая часть «Кваки» имеет все шансы попасть в число дисциплин World Cyber Games. Надежды также возлагаются на Doom III, получившую очередной и вполне реальный срок релиза – известный интернет-магазин Best Buy обновил дату выхода «долгостроя», и днем поступления в продажу несомненного однопользовательского хита объявлено 13 июля. А вот каким нас ждет multiplayer, и будет ли он вообще, покажет время.



Valve сообщила о новом обновлении для Steam, которое должно появиться к моменту выхода журнала. На этот раз разработчики сжалились над фанатами Counter-Strike и внесли несколько приятных новшеств, а именно: возможность играть через Steam в локальных сетях (на LAN) и возможность покупки проектов Valve с помощью Steam. Из нейтральных бонусов обещана встроенная анкета-опрос по поводу ожидаемого Half-Life 2 и принудительное подтверждение по электронной почте после регистрации аккаунта.



22 февраля в питерском клубе «Арктика» состоялся финал первого сезона Silent Bombplants Season по Counter-Strike. Вместо прошедших квалификацию 16 команд участие приняли лишь одиннадцать. Среди них были представители не только городов России (Санкт-Петербург, Вологда, Череповец, Ярославль), но и лучший минский клан Tarantul. Основная борьба на турнире завязалась именно между соседями из ближнего зарубежья и FM.club.team из города на Неве. Питерцы прорвались в суперфинал, обыграв на пути всех, в том числе и белорусских геймеров, однако гости не собирались сдаваться и взяли реванш у своих обидчиков в заключительном матче чемпионата. Финальный расклад:

1 место –
Tarantul (Минск) – 12000 рублей;
2 место –
FM.club.team (Санкт-Петербург) – 7000 рублей;
3 место –
X.Life (Санкт-Петербург) – 5000 рублей.

На диске к журналу ищите лучшие демки с турнира.

Давно известно, что World Cyber Games 2004 пройдут в Сан-Франциско (Калифорния, США). И уже сейчас организаторы самого масштабного в мире кибертурнира озабочены выбором места для соревнований 2005 года. Среди стран-кандидатов фигурируют Германия, Тайвань и Сингапур. Окончательное решение будет известно в марте.



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatiy@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. В следующем номере вас ждет подробнейший рассказ с турнира ASUS Winter 2004, интервью с победителями, а также обзор новых карт для Warcraft III и Counter-Strike.

НОВОСТИ ИНТЕРНЕТА

ПОЛЧАСА АБСОЛЮТНО ЗАДАРОМ

Летом прошлого года компания Samsung открыла на Тверской «Галерею Samsung» – постоянно действующую выставку собственной high-tech продукции. На четырех ее этажах каждый из вас может, что называется, «в живую» потрогать и опробовать большинство экспонатов. Но есть у нее и еще одна очень привлекательная черта – подобно своему аналогу в Сеуле «Галерея Samsung» оборудована небольшим интернет-кафе, где совершенно бесплатно можно целых полчаса исследовать просторы Интернета (конечно же, пользуясь ноутбуками Samsung). Причем у компании есть планы по расширению этого сервиса, так как популярность галереи растет и иногда даже образуется небольшая очередь на «выход в Сеть».

В Галерее представлен основной спектр IT-продукции компании с акцентом на самые «продвинутые» модели. Думаю, вас особо заинтересуют образцы ЖК-экранов с диагональю 40" и временем отклика 12 мс или их меньшие собратья (17 и 21 дюйм) с контрастностью 600:1 (!) и углом обзора 178 градусов. Особый интерес представляет этаж «мобильный мир» – это единственное место, где вы можете «поиграть» с уникальным Matrix – реально работающим телефоном из знаменитого фильма. Кстати, владельцы телефонов Samsung смогут скачать себе новые мелодии и картинки, опять же абсолютно задаром. Там еще много чего интересного, приходите в любой день, кроме понедельника, по адресу ул. Тверская д. 9/17.



Вот он, великолепный Matrix, прямо у нас в руках!

WINDOWS ОТНЫНЕ ОС С ОТКРЫТЫМ КОДОМ

ФБР и «Майкрософт» совместными усилиями пытаются найти виновного в февральской утечке исходного кода Windows NT/2000. Пока установлено, что это не взлом и не должностное преступление кого-либо из сотрудников корпорации. Как и не следствие раскрытия кода Windows правительствам разных стран (так «Майкрософт» борется с Linux). Впрочем, и без этого подозреваемых хватает – код передавался компаниям и частным лицам по лицензионным соглашениям.

Чем грозит утечка рядовым пользователям? Прежде всего, появлением новых вирусов и эксплойтов. Понятно, что отыскивать уязвимости куда проще, имея исходный код ОС. Это косвенно подтвердила и сама корпорация, всего лишь через четыре дня после инцидента объявившая о первом эксплойте для Internet Explorer, созданном после изучения кода хакерами. «Майкрософт» уверяет, что об этой дыре ей было известно давно, и для нее уже готов IE 6.0 Service Pack 1 (http://www.microsoft.com/protect).

КОРОЛЬ WAREZ'A ПОЛУЧИЛ 4 ГОДА ТЮРЬМЫ

Суд Калифорнии (США) признал-таки 38-летнего активиста хакерской группы Razor 1911 виновным. Процесс шел 14 месяцев с переменным успехом, но сторона обвинения все же смогла доказать вину г-на Брина. Причем не только во взломе видеоигр и их распространении по Интернету, но также и в порче сетевого оборудования провайдера. В итоге – солидный срок, три года полицейского наблюдения после отбытия и нехилый штраф в $700000.

Поимка хакера и его жесткое наказание – серьезное предупреждение всему онлайновому сообществу любителей warez'a. Тем более что попался далеко не новичок. Группа Razor 1911, в которую входил Брин, известна с начала 90-х годов и считалась одной из самых крупных. За время своего существования она не раз утирала нос не только легальным издателям, но и своим нелегальным конкурентам, «выпуская» игры на недели раньше их официального релиза. Особую «пикантность» судебному постановлению придает то обстоятельство, что деятельность Razor 1911 хоть и была нелегальной, но никакой выгоды не преследовала – сетевые пираты работали лишь на свой имидж

МЕЖПЛАНЕТНЫЙ ИНТЕРНЕТ

Межпланетная Сеть прекрасно работает, утверждает пресс-релиз Национального космического агентства США (http://www.nasa.gov). Сеанс связи, подтвердивший реальность безумных идей фантастов о Глобальной Сети в Солнечной системе, прошел между марсоходом Spirit, искусственным спутником Марса Mars Express и нашей планетой Земля. Связь со Spirit'ом обеспечивалась каналом в 128 Кбод, «была стабильной, ни один байт не пропал». Жаль, не сообщили пинг, глядишь, межпланетный онлайновый турнир не за горами?

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...92% российских владельцев компьютеров никогда не выходили в Интернет. Постоянная возможность выхода в Сеть есть лишь у 3% граждан РФ.

...55% обитателей Рунета использует ICQ, 12% – Miranda, 5% – Trillian, 4% – другие интернет-пейджеры. И целых 23% принципиально не пользуются сетевым пейджингом.

...Согласно данным опроса россиян, самые «умные» и «красивые» мобильные телефоны делают Nokia (35%), Siemens (26%) и Sony-Ericsson (16%).

...В этом году 45% наших соотечественников хотели бы видеть в своих компьютерах процессоры AMD, включая Athlon 64, и 35% – процессоры от Intel.

...Согласно прогнозам экспертов, в 2005 году микросхемы памяти компьютеров будут работать на частотах до 1 ГГц (сегодня до 400 МГц).

...Сервер на процессорах Power от IBM оказался заметно быстрее системы на Intel Itanium в популярном тесте производительности Unix-серверов.

... В 2003 году женщины Великобритании впервые обогнали в онлайновом шопинге мужчин – на 5%. Ну а больше всего денег на покупки в Интернете тратят люди пенсионного возраста.

...В Израиле начал работу сервис по отправке посланий Богу по электронной почте.

FREEWARE DOWNLOAD

TALES ANIMATOR 1.03

http://www.dollysoft.com/download/ta-103-lte.zip

Несложный в освоении «аниматор» для создания без особых усилий забавных компьютерных мультфильмов. От пользователя требуется минимум – написать сценарий. Инсталляции программа не требует, работает сразу после распаковки. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 2400 Кбайт
8

LEPLAYER V2.2.1.47

http://leo-soft.narod.ru/programs/player2.rar

Универсальный медиаплеер с интерфейсом от WinAmp. Имеет многополосный эквалайзер, восемь аудиоэффектов, редактор MP3-тегов и редкую возможность поиска композиции по исполнителю, альбому, жанру, названию и словам в песне! ■

ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 563 Кбайт
9

LEX! 0.3.2

http://yvisoft.narod.ru/download/lexsetup.exe

Утилита предназначена для изучения иностранных слов во время работы за компьютером. Lex! периодически просыпается и предлагает переводить слова. Вздрагиваешь, но волей-неволей учишь! Впрочем, режимы работы настраиваются. ■

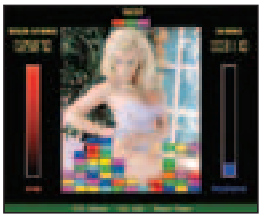
ОЦЕНКА: ★★★★☆
РАЗМЕР: 563 Кбайт
9

МИНИ-ИГРЫ. НАШ ВЫБОР.

Приободритесь офисные сидельцы, разбегайтесь «профессиональные» геймеры! Идет-гудет «Наш выбор» – самая психоделическая подборка мини-игр за последние две недели.

STRIP BRICKS

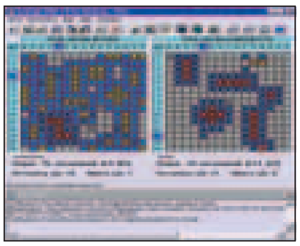
http://www.sbricks.narod.ru/sbricks201.exe



Tetris в эротическом стиле. Цель – набрать как можно больше очков. Тут автор игры явно лукавит, главная цель совсем другая. По мере накопления очков, открываются изображения милых девушек (можно загрузить еще...) во все более откровенном виде. Тут вы и проигрываете... ■

SEAFIGHT PRO

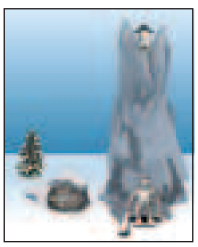
http://v-isa.narod.ru/soft/sfpw.exe



Профессиональный «Морской бой». Не смейтесь, это так: многочисленные функциональные и обычные суда (авианосец, база, мина, антирадар...), есть выбор уровня интеллекта компьютера (слабый, средний, сильный) и так далее. ■

PINGU 2

http://www.liveinternet.ru/valez/pingu2.swf



Многим известна эта игрушка. Смысл прост, как удар битой, которой отбивают пингвина как можно дальше. Перед нами – последняя и доработанная версия с таблицей рекордов. Начать играть можно, а вот остановиться – уже нет... ■

FREEWARE DOWNLOAD

CD COLLECTION V2.10

http://nicomsoft.com/download/cdc/cdc.zip

Организатор файлов, размещенных на любых носителях (HDD, CD/DVD, ZIP...) и в архивах. Утилита сканирует диски, сохраняя информацию о расположении и названиях файлов, а затем позволяет искать файлы без самих носителей. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 740 Кбайт

8

SNAPTOUCH 2.01

http://www.snaptouch.com/files/snaptouch_setup.exe

Не стоит обрабатывать каждую цифровую фотку в Photoshop'е. Хотите знать дату съемки и разложить фотки по коллекциям, вырезать удачную часть и сохранить заданные пропорции? Утилита справится с этими и другими задачами. ■

ОЦЕНКА: ★★★★
РАЗМЕР: 1544 Кбайт

9

«крутых хакеров». И вот теперь одному из них придется заплатить немалые деньги именно тем структурам, против бизнеса которых они так долго боролись.

ДЕШЕВЫЙ ИНТЕРНЕТ В МОСКВЕ?..

Возможно, вскоре мы станем свидетелями резкого снижения цен на скоростной доступ в Интернет и новой волны конкуренции между провайдерами за пользователя. Крупнейший столичный провайдер «МТУ-Интел», аффилированный с МГТС, сделал первый ход и предложил новые низкие тарифы на доступ в Сеть на базе ADSL канала (скорость от 1024 Кбит/с, трафик от $0.03/Мбайт). Как известно, ранее эта же технология продвигалась исключительно под маркой «Точка Ру» и с 2002 года адресовалась обеспеченным пользователям. Возможно, элитарность «Точки» как раз и не позволила «МТУ-Интел» привлечь требуемое число пользователей, опасавшихся больших расходов. Ситуацию не изменило даже проведенное в прошлом году снижение тарифов. И вот сегодня ADSL идет под новой маркой «СТРИМ» и по куда более низким расценкам (абонентская плата от $30, 1 Гбайт предоплаченного трафика). Это предложение позволяет довести стоимость игрового часа в онлайне до 6-7 рублей.

Между тем «Точка» продолжает предлагать ADSL доступ с тарифными планами, абонентская плата в которых от $71 и не включает никакого предоплаченного трафика. Соответственно, стоимость игрового часа получается куда выше – 35-40 рублей. Возможно, так «МТУ-Интел» собирается отделить овец от козлищ: массового пользователя, менее требовательного к качеству услуги и ориентированного на низкие цены, от элитарного, готового платить за эксклюзив. В свое время так подразделялись и модемные пулы – VIP (с дозвоном с первого раза) стоили дороже, а «ширпотреб» – заметно дешевле, но соединиться с провайдером было порой непросто.

Будем надеяться, что со «СТРИМ» такого не приключится. Ознакомиться с тарифами, проверить свой телефон на возможность подключения и заказать услугу можно на http://www.stream.ru.

E-MAIL'Ы И МНОГОЕ ДРУГОЕ БУДЕТ ПАХНУТЬ

В Великобритании подготовлен к выпуску прибор, позволяющий передавать запахи, «вложенные», например, в электронное сообщение отправителем. Новинка представляет собой небольшой куполообразный аппарат, подключающийся к компьютеру так же, как принтер или сканер. Базовая палитра «купола» состоит из двадцати ароматов, что пока позволяет воспроизвести до 60 запахов, затем их количество будет доведено до 2000. Цена устройства – около 250 фунтов стерлингов.

Антропологи из университета Оксфорда, принимавшие участие в создании прибора, полагают, что таким образом удастся «очеловечить» киберпространство, сделать общение по Интернету эмоционально полным. И, держитесь за стул, «ввести еще одно измерение» в нелегкую жизнь онлайнового геймера.

УМНЫЕ НОВОСТИ

...Почти половина жителей России унаследовали от солдат армии Чингисхана ген, отвечающий за переработку алкоголя. Россияне с этими генами не похожи на монголов внешне, но, как и азиаты, быстро пьянеют, испытывают тяжелое похмелье и с высокой вероятностью становятся алкоголиками.

...Немецкие археологи предполагают, что египетские пирамиды, возможно, были не основной целью, а... побочным продуктом. Строители просто хотели возвести стены вокруг гигантских гробниц фараонов, и не справились с задачей.

...Разработаны новые рекомендации потребления воды. Ежедневно мужчина должен выпивать 3.7 литра воды, а женщина – 2.7 литра. Примерно 80% необходимой жидкости человек должен получать с водой, чаем, кофе и иными напитками. Остальное – с пищей. Чтобы сохранить здоровье, требуется пить только тогда, когда испытываешь жажду.

...Созданы весы, способные измерить массу одного вируса. Это примерно одна триллионная веса зернышка риса (10 фемтограмм).

Washington ProFile (http://www.washprofile.org), КМ.Ру (http://www.km.ru), «Информнаука» (http://www.informnauka.ru), «Известия науки» (http://www.inauka.ru)

ОСТОРОЖНО, ИНТЕРНЕТ!

Ровно сорок номеров тому назад мы первый раз просвещали читателя насчет сетевого мошенничества. В том обзоре речь шла о «халяве», «накрутке» и других, относительно безопасных штуках. Воды с той поры утекло немало, и вот новое задание на вечную тему, да еще с указанием «проверить на собственной шкуре». Что ж, беру под козырек, достаю $100 и приступаю...

ПИТАТЕЛЬНАЯ ПОЧВА

Да, все плохо – в Рунете на смену старым-добрым методам пришли современные технологии обмана. Расцвету мошенничества способствовали два новых фактора – легкость обращения виртуальных денег (WMZ и им подобные) и несметное число интернет-магазинов. И теперь для многих тратить деньги, просто щелкая мышкой, – плевое дело.

А это – чревато, ведь, увы, совершенно не изменилась психология интернетчика, наступающего на все те же грабли: «Пусть всех кидают. Я не такой, меня не проведут!». И лишь потеряв деньги, человек начинает осторожничать.

Из бесчисленного множества способов обмана в нашем сегменте прижилось не так уж много. Наиболее популярными стали «сетевые пирамиды».

МАТЕМАТИКИ НОВОЙ ЭРЫ

Из курса геометрии мы знаем, что пирамида – это широкое основание и крошечная вершина. «Сетевые пирамиды» имеют схожую структуру. Толчком к их появлению стали структуры, относительно честно работающие по системе MLM (Multi Level Marketing – Многоуровневый Сетевой Маркетинг). В США это еще называют Network Marketing (продажа товаров через сеть).

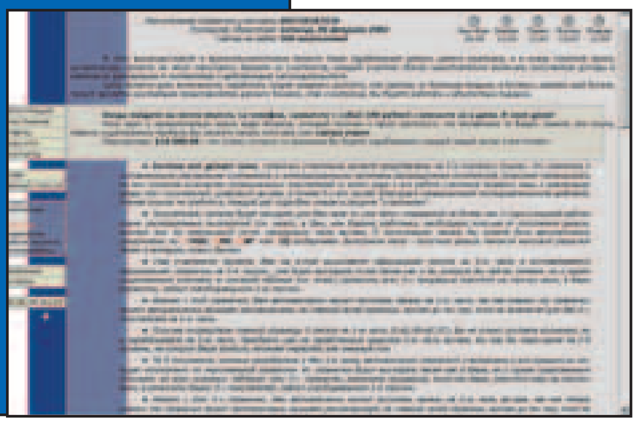
MLM в упрощенном виде тоже пирамида: в основании люди, занимающиеся продажей товаров, на вершине – хозяин. К нему стекаются все доходы от продажи продукции, затем часть из них он возвращает «продавцам». У сетевых мошенников, владеющих схожей пирамидой, все проще: формальности, типа продажи товаров, сведены к минимуму и оставлены для прикрытия, а вот деньги идут в одном направлении – к вершине пирамиды (в основном платите вы и практически никогда – вам).

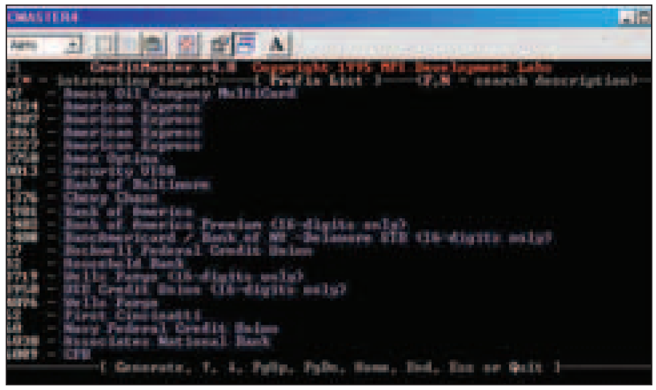
Отличить «сетевую пирамиду» от MLM очень просто. В MLM деньги «делаются» на реализованной продукции, а в пирамиде образуются из взносов участников. Простейший пример: в любой фирме директор платит деньги подчиненным за совершенную ими работу, но никак не наоборот – подчиненные директору за право работать!

Способов вовлечения в пирамиду хватает, отличать стоящее предложение от ложного придется самостоятельно. Вот три признака, по которым можно вычислить «сетевую пирамиду»:

N.A.T.L.A.

Яркий пример пирамиды – проект N.A.T.L.A. (http://www.natla.net/?lang=ru&id=095720187529). Внимательно читайте, так как эта страничка – своего рода энциклопедия мошенничества: здесь множество нюансов, по которым можно выявить обман. Главный признак: суть заработка описана очень запутанно и обязателен первоначальный взнос.





Сейчас практически невозможно отыскать работающий римейк CreditMaster'а, написанного в далеком 95-ом.

1. Крупные фирмы никогда не делают массовую рассылку с предложениями о работе.

2. Вас просят сделать первоначальный взнос. Остановитесь! Платить должны за работу вам.

3. Предлагают скачать «программу для работы» в предложенной сфере? Внимание, возможны убытки! Нередко такой «софт» оказывается обычным трояном и ворует важную информацию: данные, пароли, документы...

В чем ошибка большинства жертв? Кое-кто наивно считает, что платят за помощь, оказываемую для организации своего бизнеса. Уверяю, благотворительностью в массовом порядке никто заниматься не станет. Другие заранее знают, что их хотят обмануть, но считают себя умнее и пытаются тоже когонибудь «кинуть». Я, памятуя задание редакции, честно прикинулся таковым, и отдал 100 рублей «проекту N.A.T.L.A.». У меня появилась нелепая «номерная» веб-страничка, а вот денег других простаков жду по сей день.



Убедить нас в честности мероприятия – первое дело для каждого мошенника!

ЧУДО-БИЗНЕСМЕНЫ И ГОРЕ-ПОКУПАТЕЛИ

Пирамиды устаревают, бедолаг, которые на них попадаются, становится все меньше, и мошенники изобретают новые идеи. В Рунете расцвели подложные Интернет-магазины. Сотовые телефоны, компьютеры, всякая цифровая мелочовка – самые продаваемые товары

Сети. Денег всегда мало, а хочется трубку «покруче» или ноутбук за полцены. Ввоз «серой» техники ни для кого не новость, стоит она дешевле магазинных аналогов, качество почти такое же, минус один – нет гарантии. Мошенники увидели в этом золотую жилу. Действуют они так: создается интернет-магазин с ассортиментом всего в 5-10 позиций. На главной страничке очень грамотно излагается суть «серого» товара (именно это действует на людей). Цены выставлены смешные, оплата – только через Web Money, Яндекс.Деньги или банковским переводом. Покупатель берет банковские реквизиты продавца, в графе «Назначение платежа» он, естественно, не видит ни имени, ни фамилии, а что-нибудь вроде: «Для участника № 4100110734843. Авансовый платеж. Без НДС». С волнением клиент отправляет деньги, ни через неделю, ни через две товар не приходит, а потом на каком-нибудь форуме, посвященном мошенничеству в Интернете, он находит «черный список», в котором красуется и его «магазинчик». Еще пару недель спустя магазин закрывается. Но деньги обратно уже не вернуть...

Как выявить таких «мошенников»? Ведь лично они товар не доставляют?

❶ Договоритесь о частичной оплате: половина переводом через Яндекс.Деньги или банк, половина при получении. Если согласны, вердикт однозначный – «кидальщик» собирается получить с вас хоть что-то!

❷ Постарайтесь наладить контакт с продавцом: взять телефон, адрес или любую другую информацию, которую можно проверить. Мошенники, как правило, такую информацию на сайте не выкладывают и ограничиваются e-mail'ом.

Советую взять на вооружение оба пункта, так как посылки нельзя распаковывать до оплаты. А внутри может быть что угодно – полкирпича, например.

Такой же магазин находился по адресу – http://www.cc-goods.net – он сейчас закрыт и, немного изменив дизайн, переехал на http://ccgoods.9p.org.uk. Я решил заказать у них телефон Nokia 7250 за смешную цену в $85 с доставкой через «ГарантПост» (еще $20). Ничего хорошего из этого не получилось и, надеюсь, редакция вернет мне эти $105.Кстати, раскрученный http://www.creditgoods. com также принадлежал этому мошеннику и, слава богу, был закрыт месяца 3-4 назад.

СТАРЫЕ, ПРОВЕРЕННЫЕ МЕТОДЫ

Никто не отменял привычных методов обмана, в частности продажи генераторов кредиток и, что особенно популярно, генераторов карт оплаты мобильной связи.

«Генератор кредиток» – старая хохма. Злоумышленники используют особую программу, либо «просто» взламывают базу данных магазина или банка, и извлекают оттуда нужную информацию. Возможно, приобретя «генератор» или ворованную кредитку вы даже сможете что-то купить в интернет-магазине. Вся штука в том, что все это совершенно незаконно и легальный владелец карты, обнаружив, что на счету не хватает денег, наверняка инициирует серьезное разбирательство...

Надуть сотового оператора тоже непросто. Так, к примеру, «Мегафон» на Северном Кавказе («Мобиком-Кавказ») с середины 2003 года блокирует SIM-карту, если 3 раза подряд введен неверный PIN-код карты оплаты.

...Купив за $20 «генератор» карт для мобильников, я немедленно проверил его на номере... товарища. Теперь, завидев меня, он вместо «Привет, Стас!» бормочет что-то невнятное про новую SIM'ку.

101 «КИТАЙСКОЕ» ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

В России есть немало желающих быстро заработать. Честно это сделать сложно, вот мошенники и прибегают к услугам Интернета. В «мировой паутине», как ни печально, злоумышленники очень часто остаются безнаказанными. Искоренить такие преступления не в состоянии ни одна правительственная структура. Это под силу только нам с вами: не считайте себя умнее мошенников, старайтесь отличать правду от фальши, помните старую мудрость: «Семь раз отмерь, один раз отрежь». И никогда не платите деньги, не получив товара. Что касается автора, то надеюсь, редакция вернет мне $128... ■

ТЕМ, КТО ЛЮБИТ ГЛЮКИ...

Я очень люблю быть бета-тестером! Во-первых, играешь в самую свежую игру и совершенно бесплатно. Во-вторых, тебя любят – разработчики усиленно интересуются твоим мнением, охотно отвечают на письма и послания в форуме, иногда присылают диски и, вау, включают в списки помощников проекта. Пойди, дождись от них такого внимания потом, когда выложишь за коробку долларов шестьдесят-семьдесят, да за месяц игры – по десятке. В общем, быть бета-тестером – сплошные плюсы! А уж если игра долгожданная, да к тому же потенциальный киллер нынешних никуда не годных хитов, то удовольствие возрастает невероятно.

...Не скрою, это – взгляд оптимиста. Есть другая точка зрения, мол, надо быть (как бы помягче выразиться...) не очень умным мазохистом, чтобы играть в недоделанные, глючные игры, да еще и получать от этого удовольствие. К тому же разработчик, которому вы так здорово помогли своей критикой, может иметь совершенно другое мнение на этот счет. Вспомним, например, историю с Demise: Rise of the Ku'Tan (паршивая игрушка, между прочим...). Под конец теста Дэвид Аллен, главный гений команды девелоперов, разразился эмоциональным посланием аж в пару страниц убористого текста с кучей «нежных» слов в адрес бета-тестеров, самыми безобидными из которых были, пожалуй, «лузеры» и «ублюдки».

Да, такова она, жизнь бета-тестера – то мед, то розги. Я сейчас обращаюсь к тем, кто настойчиво пишет письма, спрашивает, мол, как бы поучаствовать в тестировании, приобщиться к истокам и так далее. Думайте, друзья, крепко думайте – стоит ли? Ну а тем, кто уверен в своих силах, выдержке и свободном времени на 100%, предлагаю «потестировать» вместе с нами кое-какие новые игры.

САМЫЙ СКАНДАЛЬНЫЙ БЕТА-ТЕСТ

Таких рекламных трюков игровая индустрия не знала ни «до», ни «после». В 2001-ом разработчики из Netamin (http://www.netamin.com) предложили геймерам сдавать им диски с EverQuest'ом, Ultima Online и другими MMORPG в обмен всего лишь на... участие в бета-тестировании своего нового проекта Fallen Age. Думаете, охотников не нашлось?! А вот и нет, геймеры пожертвовали разработчикам тысячи компактов, чтобы хоть краем глаза взглянуть на онлайновый ролевик с 10 тысячами уникальных предметов, произвольно создаваемым обликом персонажа, режимом колонизации в котором RPG'шка превращается в стратегию реального времени и прочими заманчивыми штучками. Увы, вскоре проект накрылся из-за ссоры разработчиков по каким-то там вопросам игровой концепции.

А что же бета-тестеры, сдавшие игры Netamin'у? Их перекинули тестировать... Dark Age of Camelot. Диски, понятное дело, никому не вернули, а «честные» разработчики до сих пор безуспешно пытаются продать оставшийся без употребления игровой движок.

LEGENDS OF TEMUAIR

Жанр: MMORPG
Тестирование: open beta
Интернет: http://legends.time.net.my/download/legends421_full.exe
Размер дистрибутива: 49,5 Мбайт

В новой корейской онлайновой RPG, сильно смахивающей на Ultima Online, перемешались европейское фэнтези и восточное аниме. Да и цель игры какая-то необычная – стать живой легендой. Многих зацепит и такая «фишка», как восемь интерактивных религий со сложными обрядами. В остальном бета-тест удивит не сильно – 200 заклинаний, 100 умений и так далее. Участие в тестировании бесплатное, после первых двух недель продлевается ежемесячно отсылкой «отчета тестера» разработчикам.



DOMINANCE: THE THRONE OF ELDERS

Жанр: стратегическая онлайновая игра
Тестирование: open beta
Интернет: http://www.dominance-online.com/beta.asp
Размер дистрибутива: 4,5 Мбайт

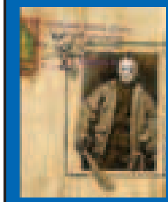
Хорватские разработчики придумали нечто невообразимое: на 2D-карте в многопользовательском пошаговом режиме сражаются могущественные маги. Цель каждого – сохранить свою империю и, по возможности, оттяпать кусок у соседа. В ходе тестирования будет интересно посмотреть, насколько играбельны главные плюсы Dominance: общение геймеров в стиле IRC, совместное наложение заклинаний и изготовление произвольных артефактов. Участие в тестировании не ограничено, отсылка отчета разработчику необязательна. ■

САЙТ НОМЕРА

dirty.ru – почти без пошлости

6 тысяч посетителей в день, месяц за месяцем, год за годом! Что делают эти люди на странном сайте, где нет ни привычного новостного блока, ни крутой графики, ни рекламных баннеров? Как добивается ежемесячных двухсот тысяч просмотров скромный некоммерческий проект с командой из трех разработчиков и восьми модераторов?..

Ах, ну, конечно же, все дело в идее! Найди ее и малыми силами, под нелепым «грязным» названием ты обязательно сделаешь нечто сногсшибательное. Идея dirty.ru проста – «место, где люди делятся друг с другом всякими штуками, которые нашли в сети, и тут же их обсуждают». Не форум, и не чат, а именно «место» – одна страничка со ссылками и комментариями. Странно? Не то слово! Но работает – более 5 тысяч корреспондентов, таких же рядовых пользователей Сети, как мы с вами, наполняют сайт удивительно «вкусным» содержимым. Отобранными «вручную» новостями, удивительными фактами, интересными ссылками – тем, ради чего, собственно, мы каждый день заходим в Интернет. Так dirty.ry и время экономит, и развлекает по полной, да еще и дефицит общения устраняет. Браво, разработчики!





СОБИРАЕМ УРОЖАЙ

Как известно, в большинстве российских каталогов сайтов есть такая интересная рубрика, как «видеоигры». Заглядывать туда, вопреки предубеждению, стоит, потому что все наиболее заметные консольные интернет-проекты последних нескольких лет там засветились. Но есть одна любопытная тенденция – серьезно возросло количество сайтов магазинов, торгующих видеоиграми – как легальными, так и нелегальными, как в сети, так и в оффлайне. Рынок растет. При этом новые информационные ресурсы (да хотя бы мелкие странички!) либо не добавляются самими авторами, либо отсекаются ведущими каталога (например, на aport.ru) как не слишком достойные. Тем не менее, поисковые сервера исправно выдают ссылки на такие мини-сайтики, вполне себе русскоязычные и более-менее приличные. К примеру, http://www.chimuru.narod.ru/. Конечно, в первую очередь вы наталкиваетесь на много-много слов, посвященных аниме, но и видеоигры не остаются за бортом. Некоторые сайты не обновляются уже несколько лет, как http://absolutezelda.narod.ru/, однако до сих пор содержат актуальную информацию. Главное правило поиска – не использовать в качестве ключевых слов названий консолей (попадете в интернет-магазины, либо на сайты с ROM-файлами). Намного полезнее использовать названия популярных консольных сериалов вроде Final Fantasy, Phantasy Star, Resident Evil или Silent Hill.

А если все вышеуказанное не слишком интересно, и хочется чего-то более профессионального, то загляните на сайт Game24 (http://www.game24.ru), благо там не так давно был улучшен дизайн и навигация стала заметно более удобной. ■

СЛИЯНИЯ И ПОГЛОЩЕНИЯ

Помимо «тусовки» авторов самодельных игр, состоящей из эмуляторщиков, есть и та, что появилась в результате усилий Sony. Конечно, для PlayStation 2 аналога Net Yaroze так и не появилось, однако до сих пор находятся люди, что работают над проектами для первой PS. В частности, таковые обитают на http://www.hermitgames.com/. Шесть представленных на сайте игр (Balf, Super Mario Pac, Roller, PingPing, Robot Ron, Sheeparoids), как нетрудно догадаться, представляют собой переделки древних хитов (к примеру, Pong и Asteroids), однако и уникальных элементов геймплея использовано немало. Современная двухмерная или трехмерная графика и приятный дизайн радуют глаз. «Официальность» же проектов выражается в том, что эти игры (а также многие другие) были выложены на диск журнала Official Playstation Magazine UK, именно так с ними и можно ознакомиться. У владельцев «чипованных» приставок и эмуляторщиков есть другой вариант – скачать прямо на сайте образ диска с подборкой игр. Попробуйте, вдруг понравится? ■



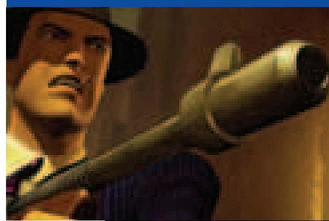
[PC] STAR WARS: KNIGHT OF THE OLD REPUBLIC

В каталоге игры отыщите файл swkotor.ini и откройте его в текстовом редакторе, например, Word Pad. Найдите в нем строку [Game Options] и добавьте после нее надпись EnableCheats=1. Во время игры вызовите консоль с помощью клавиши ['] и введите читы, указав без скобок желаемое число (от 1 до 999) для того или иного кода:

setcomputeruse (число) – изменить показатель Computer Use;
setdemolitions (число) – изменить показатель Demolitions;
setstealth (число) – изменить показатель Stealth;
setawareness (число) – изменить показатель Awareness;
setpersuade (число) – изменить показатель Persuade;
setrepair (число) – изменить показатель Repair;
setsecurity (число) – изменить показатель Security;
setstrength (число) – изменить показатель Strenght;
setdexterity (число) – изменить показатель Dexterity;
setconstitution (число) – изменить показатель Constitution;
setintelligence (число) – изменить показатель Intelligence;
setwisdom (число) – изменить показатель Wisdom;
setcharisma (число) – изменить показатель Charisma;
addexp (число) – изменить показатель Experience.

[PC] CHICAGO 1930

Во время игры нажмите клавишу [F11], чтобы войти в режим ввода кодов, после чего вы сможете использовать представленные читы:
bingo – бесконечные патроны;
immunity – неуязвимость;
winner – выиграть текущий уровень.



[PC] DEUS EX: INVISIBLE WAR



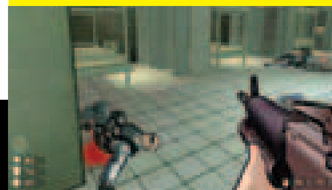
Откройте каталог system и найдите в нем файл «user.ini». Откройте его с помощью блокнота и отыщите следующие строки:

1. EASY KILL
[Difficulty]
; AI Damage multiplier – damage AIs take from player
Difficulty_AI_Damage_Easy__d=1.25
Difficulty_AI_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_AI_Damage_Hard__d=0.75
Difficulty_AI_Damage_Real__d=1.5
Поменяйте все численные значения на 8.0. Отныне убивать противников станет намного проще.

2. GOD MODE
Откройте каталог system и найдите там файл «user.ini». Откройте его с помощью блокнота и отыщите следующие строки:
; Player Damage multiplier – damage player takes from AIs
Difficulty_Player_Damage_Easy__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Normal__d=1.0
Difficulty_Player_Damage_Hard__d=1.25
Difficulty_Player_Damage_Real__d=1.75
Поменяйте все числовые значения на 0.0. Теперь ваш персонаж не будет получать повреждения от вражеских пуль.

[PC] XIII

Во время игры нажмите клавишу [F2], дабы вызвать окно консоли, после чего активируйте один из нижеследующих читов:
healme – восстановить здоровье;
maxammo – максимальное количество патронов;
nextlevel – пропустить этап;
fly – режим полета;
god – режим бога;
walk – вернуться в нормальный режим;
setJumpZ – увеличить высоту прыжков;
invisible – враги вас не видят.



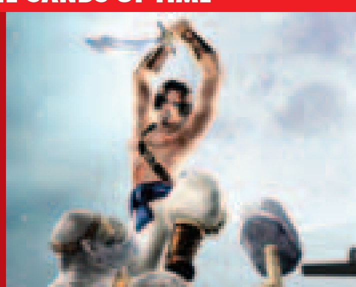
[PC] NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

Чтобы получить доступ к режиму кодов, войдите в главное меню игры и перейдите на экран статистики. Затем вернитесь обратно в главное меню, нажмите клавишу [DEL], после чего используйте один из указанных читов:
gimmesomecircuits – открыть все трассы;
gimmesomesprints – открыть все трассы спринтерского режима;
gimmesomedrag – открыть все трассы для драгрейсинга;
gimmeppablo – открыть Petey Pablo;
gotcharobzombie – открыть Rob Zombie;
havyamystikal – открыть Mystikal;
needmylostprophets – открыть Lost Prophets.
Чтобы получить необходимую машину, наберите ее название: **119focus, 893neon, 899eclipse, 371impreza, 222lancer, 922sentra, 667tiburon, 334mygolf, 77peugeot, 777rx7, 350350z, 111skyline, 221miata, 2000s2000, 889civic, 228supra, 240240sx, 342integra, 239celica, 973rsx777.**



[PC] PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Секретный уровень.
В начале игры, когда Принц стоит на балконе, не заходите внутрь, а зажмите клавишу [X] и нажмите [Space], **[Left Mouse Button]**, [E], [C], [E], [Space], **[Left Mouse Button]**, [C]. После этого вы попадете на секретный уровень, на котором сможете поиграть в трехмерную версию первой части Prince of Persia.

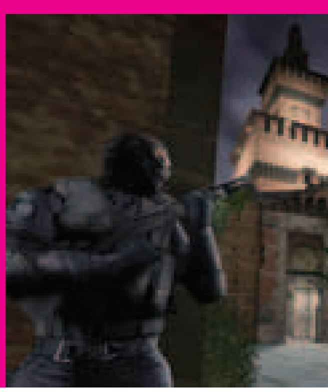


[PC] VIETCONG: FIST ALFA

Нажмите во время игры клавишу [~] (тильда), чтобы вызвать консоль, после чего введите **giftfrompterodon** для активации режима читкодов. Используйте нижеследующие коды:
chtheal – восстановить здоровье;
chthealteam – улучшить здоровье всего отряда;
chtweap (0-30) – получить указанное оружие;
chtammo – пополнить боезапас;
chtgrenades – получить гранаты;
chtkostej – противники больше не причиняют вам вреда;
cht3pv (1 или 0) – вкл./откл. вид от третьего лица;
showfps (1 или 0) – отобразить количество кадров в секунду;
showprof (1 или 0) – отобразить текущую статистику.

[PC] RAINBOW SIX 3: ATHENA SWORD

Во время игры вызовите консоль нажатием клавиши [~] (тильда). Теперь можете использовать следующие коды:
~ **killpawns** – убить всех врагов;
~ **killhostage** – убить всех заложников;
~ **killThemAll** – убить всех персонажей;
~ **routeAll** – показать расположение всех террористов, заложников и спецназовцев;
~ **quit** – выйти из игры;
~ **playerInvisible** – режим невидимости для выбранного бойца;
~ **godall** – режим бога для всех солдат;
~ **behindView 1** – вид от третьего лица;
~ **fullAmmo** – пополнить боеприпасы отряда;
~ **disarmbombs** – обезвредить все бомбы;
~ **tSurrender** – заставить врагов сдаться.



[PC] THE SIMPSONS: HIT AND RUN

В меню OPTIONS введите представленные коды, удерживая зажатой клавишу [F1].
;;KK – убрать все машины с улиц;
KKK; – прыгающие машины;
;;;; – ускорение для вашего автомобиля;
KKKK – все машины стоят на месте;
o KK; – показать скорость авто;
K;K; – открыть секретные костюмы персонажей (доступно только после прохождения всех этапов);
ooo – открыть все машины (доступно только после прохождения всех этапов); **LLLo** – открыть все бонусы (доступно после прохождения игры).

[PC] APACHE: LONGBOW ASSAULT

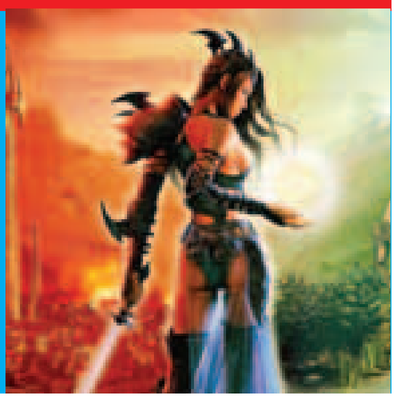
Во время игры используйте указанные коды:
JKAMMO – бесконечные боеприпасы;
JKGODM – режим бога;
JKMSUC – самоубийство.

[PC] GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Найдите в директории с игрой файл settings.ini и откройте его в любом текстовом редакторе. В любом месте документа вставьте следующие ниже строки для получения желаемого эффекта:
instagib=1 – режим бога;
goreOverride=1 – кровавый режим.
Примечание: знак 1 активирует действие чита, 0 – отключает команду.

[PC] SPELLFORCE: THE ORDER OF DOWN

Вызовите консоль с помощью клавиш [CTRL] +]. В строке ввода команд напечатайте один из следующих кодов и нажмите [ENTER] для его активации.
GiveMeGods (99999) – получить 99999 единиц всех ресурсов;
SetGodMode (1) – режим неуязвимости;
SetBuildingFastBuildMode (1) – ускорение строительства зданий;
SetFigureTechTreeMode (1) – открыть все юниты.



[PS2] TRUE CRIME: STREETS OF LA

Введите данные читы на экране карты:
▲, ►, ▼, ◄, ▲, ⊗ – открыть все машины;
R1, L1, ▲, ►, ◄, ▼, L2, R2, ⊗, ■, ●, ▲ – открыть Snoop Dogg.
Поставьте игру на паузу и используйте указанные коды:
◄, ►, ◄, ►, ⊗ – открыть все Driving Upgrades;
▲, ▼, ▲, ▼, ⊗ – открыть все удары (Fighting Moves);
►, ◄, ►, ◄, ⊗ – открыть все Gunplay Skills;
▼, ▼, ▼, ⊗ – большие машины;
▲, ▲, ▲, ⊗ – маленькие машины.

[PS2] LEGACY OF KAIN: DEFIANCE

Поставьте игру на паузу и используйте следующие комбинации кнопок, для получения желаемого эффекта:
R2, ▼, L2, R1, ◄, L2, ▼, L1, ▲ – открыть все бонусы;
R1, ▼, R2, L1, ►, R2, ▲, ▼, L1 – посмотреть ролики;
▲, ▼, ►, ▼, R1, R2, ▼, ▲, L1 – неуязвимость;
L1, ▼, L1, ▲, R1, L2, L1, ▼, ▲ – пропадают текстуры персонажей.

[PS2] MEDAL OF HONOR: RISING SUN

В главном меню введите нижеприведенные коды:
MANDARIN – режим «Achilles Head Mode»;
PUFFER – режим «Always Sniper»;
TANG – режим «Bullet Shield»;
TRIGGER – режим «Invisible Soldiers»;
HOGFISH – режим «Perfectionist»;
DAMSEL – режим «Rubber Grenades»;
GOBY – бесконечный боезапас;
BUTTERFLY – открыть все миссии.

[PS2] ОХОТНИК НА ПРИЗРАКОВ

1. Бессмертие
В течение трех секунд удерживайте зажатой на левом аналоговом джойстике кнопку направления ► и [L3], после чего нажмите ▲.

2. Максимальный урон врагам
В течение трех секунд удерживайте зажатой на левом аналоговом джойстике кнопку направления ► и [L3], после чего нажмите ●.

READER'S HINTS

GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

Автор: Кирилл
[arhipovv@mail.ru]

1. Грязная реклама

Находясь в районе Маленький Гаити (Little Haiti), внимательно присмотритесь к рекламным плакатам. На одном из них надпись «LITTLE HAITI LIFES A BEACH» слово «BEACH» какие-то хулиганы переправили на «BITCH» (если кому-то не знакомо значение этого слова, перевод посмотрите сами). Руками тех же хулиганов надпись «WELCOME TO HILL» добросовестно исправлена на «WELCOME TO HELL» , что в буквальном переводе означает: «ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД».

2. Подводные тайны

Раздобудьте катер или вертолет и отправляйтесь к мосту, расположенному возле здания VCN. Рядом с берегом виден затонувший катер. Ну а если проплыть немного дальше, то возле моста, ведущего к гольф-клубу можно заметить небольшое подводное кладбище автомобилей и яхту, также покоящуюся на дне реки.

ENTER THE MATRIX

Автор: WAROrk
[sultan88@mail.ru]

1. Награда за терпение

Хочу рассказать об одном интересном секрете Enter the Matrix. Когда вы проходите игру, вам показывают ролик третьей части фильма «Матрица», после которого идут титры. Досмотрите их до конца, хотя это очень утомительное занятие. В самом конце титров вы увидите число, которое на самом деле является читом. Запомните его. После этого начните новую игру, сохранитесь и зайдите в режим взлома. Введите то число, которое вы увидели после ролика. Это позволит вам заполучить в свое распоряжение меч, с помощью которого можно убивать всех врагов с одного удара. Чтобы отменить действие этого секрета, начните новую игру и сразу же выйдите, не забыв при этом сохраниться.

ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Автор: Василий Соколов
[petty@rambler.ru]

1. Секретный артефакт

В замке Oni (Oni's Secret Place) есть одна закрытая дверь. Пройти в нее нельзя, так как она заперта двумя костями рук скелетов, в которых не хватает трех пальцев. Если в эти руки вставить недостающие кости, то дверь откроется. А достать их можно следующим образом. Как известно, с главными героями можно обмениваться различными предметами: аптечками, патронами и другими полезными вещами. А если в нужное время дать им какой-либо предмет, то взамен можно получить необходимый палец (в игре он называется Folizide Bone). Первую кость вы получите от Магоитти (Magoitti). Для этого дайте ему несколько нужных предметов, после чего вручите ему Egg. Итак, первый палец у вас в кармане. Теперь направляйтесь к Котарро (Kotarro). Снова дайте ему несколько предметов, чтобы у него поднялось настроение, а потом верните ему Poligraphy Kit. Взамен он наградит вас вторым Folizide Bone. Но это еще не все. От него же вы получите Picked Vegetables. Идите к Экею, передайте ему необходимые предметы, и в заключение отдайте Picked Vegetables. Готово! Теперь все три Folizide Bone ваши. Отправляйтесь к двери и открывайте ее. В открывшейся комнате вас будет ждать сундук. Соберите на его замке мозаику и возьмите черное ожерелье. Этот артефакт даст вам возможность убивать любого врага с одного удара. Но при этом будет расходоваться здоровье Дзюбея.

EASTER EGGS

QUAKE III: ARENA

1. Мертвый Кармак

Разработчики Quake III очень веселые люди и обожают шутить друг над другом. На этот раз объектом шуток стал сам Джон Кармак – создатель этой замечательный игры. Именно его голову можно обнаружить на одном из этапов игры – карте Q3DM15. Для этого спускайтесь вниз по коридору, ведущему от площади к замку. В темном углу этого коридора вы найдете отрубленную голову знаменитого дизайнера и программиста. Задержавшись возле нее подольше, вы станете свидетелем постепенного разложения головы.

2. Старый знакомый

Знаменитый герой, придуманный Томом Холлом, непременно появляется во всех играх Id Software в качестве секрета. Quake III не является исключением. Найти эту рыбу можно на карте Q3DM11. Бегите к телепортеру и, оказавшись рядом с ним, поворачивайте назад. За спиной у вас будет стена, пройти через которую на первый взгляд невозможно. Подойдите к ней, и перед вами откроется комната, в которой вы сможете полюбоваться на Dopefish.

3. Плохие манеры

Начните игру на карте Q3DM17, добавив к поединку только одного бота – Crash. Теперь запрыгните на платформу, где лежит Rail Gun. С помощью клавиши вызова консоли, или в режиме переговора напечатайте Adrian Carmack sucks! Если вы хорошо знаете английский язык, то услышанное, несомненно, доставит вам определенное удовольствие. Остальные смогут догадаться о смысле интересного монолога по большому количеству слов f***k.

RED FACTION

1. Секретное видео

Чтобы увидеть этот сюрприз разработчиков, вам не понадобится проходить игру или искать секретные места уровней. Просто зайдите в директорию с игрой и отыщите там папку с названием Movies. Ролик под названием technochunk.exe, демонстрирующий танцующих и разлетающихся на куски персонажей, и есть тот самый забавный сюрприз. Обязательно просмотрите и остальные ролики – сюрприз гарантирован.

RESIDENT EVIL 2

1. Скрытые костюмы

Начните новую игру на самом высоком уровне сложности. Идите к полицейскому участку, никого не убивая. Заходите внутрь здания, берите патроны и на улицу. Спустившись в аллею, вы увидите зомби. Убейте его и заберите ключ от шкафчика в темной комнате (Dark Room). В шкафу есть альтернативные костюмы героев, которые больше нигде в игре не встречаются.

Жду ваших предложений по содержанию рубрики. Если есть что сказать, пишите на golovin@gameland.ru, и пусть все тайное станет явным!


Вместе мы откроем самые страшные тайны игр…
Срубим бабло на кибер-чемпионатах…
И, конечно, весело проведем время!
ПУТЕВОДИТЕЛЬ
ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

АНДРЕЙ ХАНДОЖКО_CHAOSMAN@YANDEX.RU

FINAL FANTASY X-2

Девчонки вам покажут!

Прошло два года с тех пор, как был побежден ужасный Син и в мире Спира наступило спокойствие, которое, как казалось многим, уже ничем не может быть нарушено. Но темные силы не дремлют, а это значит, что героям, однажды спасшим Спиру, вновь пора браться за оружие.

ОСНОВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

•Yuna
Возраст: 19 лет
Юна – главная героиня Final Fantasy X-2. До недавнего времени она была одним из суммонеров Спиры – магов, чье призвание заключалось в борьбе с чудовищем Sin. С помощью юноши по имени Тидус Юне удалось победить Сина и при этом самой остаться в живых. Однако Тидус пропал, и теперь Юна пытается получить хоть какую-то информацию, которая помогла бы ей отыскать его. В Final Fantasy X главной силой Юны были Aeons – магические существа, появлявшиеся на поле боя по воле суммонера. Теперь Юна лишилась этой способности, но зато научилась очень ловко управляться с парой скорострельных пистолетов.

•Rikku
Возраст: 17
Рикку – дочь Сида, вождя расы Al Behd, известной своей любовью к различным техническим изобретениям. В то время, когда мир Спиры существовал в постоянном страхе перед Сином, всякая техника сложнее колеса и веревки была под запретом, и Al Behd считались изгнанниками. Теперь многое изменилось – ведь Сид и все Al Behd приложили немало усилий, чтобы одолеть Сина. Рикку повзрослела, что, впрочем, не добавило ей особой серьезности. Меняя dresspheres, она может менять профессии, но ее главным талантом всегда остается воровство, с помощью которого Рикку частенько может снабдить команду весьма ценными предметами.

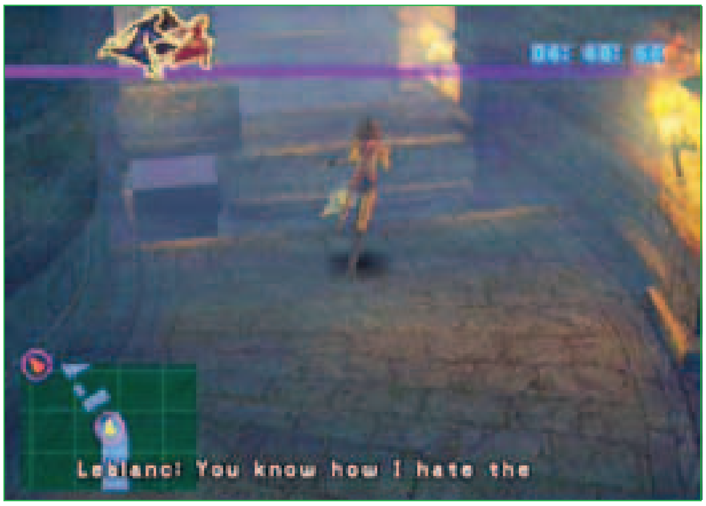
•Paine
Возраст: 18
Пэйн – новичок в мире Final Fantasy X. В начале игры немного известно как о ней самой, так и о тех мотивах, которые побудили ее присоединиться к Юне и Рикку, – чтобы узнать это, вам придется немало потрудиться. Пэйн вооружена здоровенным мечом, который становится на поле боя неплохим аргументом в ее пользу.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПЕРСОНАЖИ

•Auron
Один из самых сильных бойцов в FFX, Орон, вроде бы исчез вместе с Тидусом. Однако в FFX-2 место ему все-таки нашлось, и, поверьте, Орон по-прежнему может быть вполне полезным помощником.

•Baralai
Лидер движения New Yevon, основанного после гибели Сина. Его можно найти в Bevelle.

•Barthello
Этот громила когда-то был Стражем суммонера Доны, встречавшейся нам в FFX. Теперь он и Дона живут вместе в Kilika. Их отношения несколько усложняются тем, что Дона входит в ряды Юношеской Лиги (Youth League), а Бартелло – один из членов New Yevon.

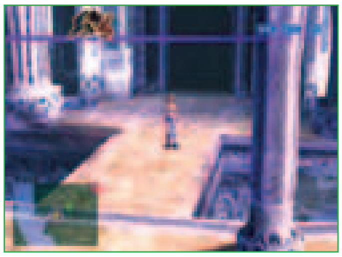


•Beclam
Тренер Youth League. Поговорите с ним, чтобы получить доступ к одной из мини-игр, запрятанных в FFX-2.

•Brother
Капитан «Цельсия» Celsius, явно неравнодушный к Юне, который тратит все свободное время на то, чтобы выучить общее наречие Спиры. Он также один из самых быстрых игроков в команде блицболистов Al Bhed Psyches.

•Baddy
Пилот на Цельсии. Когда вам нужно переправиться в тот или иной уголок Спиры, достаточно просто поговорить с ним.

•Calli
Девушка, страстно мечтающая стать наездником на Чокобо. Вы встретите ее на Mi'ihen Highroad.



•Clasko
Класко входил в число Крестоносцев (Crusaders), боровшихся с Сином. Большинство его товарищей погибло, и теперь он пытается найти себе новое место в жизни. Класко – один из членов Юношеской Лиги.

•Dona
Довольно стервозная особа, некогда бывшая суммонером, но отказавшаяся от этого звания из страха погибнуть в битве с Сином. Живет вместе с Бартелло в Kilika.

•Gippal
Лидер Machine Faction. Поговорить с ним необходимо – Гиппаль даст вам рекомендательное письмо (Introduction Letter), без которого невозможно начать раскопки в Bikanel Desert.

•Isaaru
Еще один бывший суммонер, стражами которого были два родных брата – Maroda и Pacce.







•Kimahri
Бывший Страж Юны, а ныне – вождь звероподобной расы Ronso, обитающей на склонах горы Гагазет (Mt. Gagazet). Долгое время соплеменники считали Кимари изгоем, так как в одном из поединков ему сломали рог. Чтобы восстановить репутацию, Кимари пришлось немало постараться, но зато в итоге уцелевшие Ронсо признали его своим лидером. Именно Кимари нашел Sphere Movie, в котором Юна увидела человека, похожего на Тидуса.

•Leblanc
Предприимчивая дамочка, которая в компании двух своих подручных, Логоса (Logos) и Орми (Ormi), охотится за сферами (Spheres), скрытыми в мире Спира. В FFX-2 Лебланк будет довольно часто путаться под ногами у главных героев, чему в немалой степени способствует ее умение мастерски перевоплощаться в других людей – убедиться в этом вы сможете уже в самом начале игры.

•Lenne
Весьма важный персонаж в FFX-2, о которой многое можно узнать, путешествуя по Спире. Отнеситесь серьезно к встречам с ней.

•Lulu
Талантливая волшебница, охранявшая Юну, когда та была суммонером. Ветеранам FFX Лулу запомнилась, как весьма заносчивая и холодная особа, старательно скрывавшая все свои переживания и страхи. В FFX-2 Лулу приобрела несколько более домашний вид, чему в немалой степени способствовало совместное проживание с веселым раздолбаем Ваккой.

•Meyvn Nooj
Лидер Юношеской Лиги, в эпоху борьбы с Сином бывший одним из самых гордых и заслуженных крестоносцев.

•Seymour
Демонический лидер расы Guado, пытавшийся жениться на Юне и использовать ее силы и силу Сина для уничтожения Спиры. Помимо этого отличился еще массой разных гадостей. Как будто бы погиб ближе к концу FFX.

•Shinra
Не путать со зловещей корпорацией из Final Fantasy VII. Шинра – мальчик, которого можно найти на Цельсии. Таинственным образом знает все и обо всем, но не всегда торопится делиться информацией.

•Shuyin
Еще один персонаж, о котором, как и о Lenne, мало известно поначалу, но чью роль не надо недооценивать.

•Tidus
Главный герой Final Fantasy X, бесследно исчезнувший после победы над Сином. Главная интрига FFX-2 как раз и заключается в том, сможет ли Юна со товарищи отыскать Тидуса.

•Tromell
Вождь расы Гуадо (Guado), скрывающейся в чаще Macalania Woods от мести Ронсо, большинство которых было перебито Сеймуром.

•Wakka
Капитан команды блицболистов Besaid Aurochs, бывший Страж Юны и просто хороший человек. Мирно живет в родном городке вместе с Лулу.

БОЕВАЯ СИСТЕМА

Для тех, кто уже играл в Final Fantasy X, боевая система Final Fantasy X-2 во многом будет непривычной – особенно поначалу. И главное отличие заключается в том, что на этот раз вам не будут давать времени на размышления, как это было в случае со старой доброй системой Active Time Battle. Даже когда на экране горит надпись «Wait Mode» противники продолжают наносить вашим бойцам удар за ударом: в такой горячке совсем нетрудно растеряться и совершить ошибки, которые вполне



могут оказаться роковыми. С другой стороны, возросшая скорость битв позволяет через определенное время научиться по-новому использовать возможности персонажей, объединяя их удары в стремительные и смертоносные комбы. В бою вы можете использовать стандартные атаки (basic commands), применить способность (ability) или же воспользоваться каким-либо предметом из вашего инвентаря (Item). Основой боевой системы на этот раз являются Dresspheres, которые и дают различные способности. Так, например, Black Mage Dressphere позволяет кастовать темную магию, вроде Blizzaga и Firaga, а White Mage Dressphere или Alchemist Dressphere даст возможность лечить персонажей во время боя.

ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ БОССЫ

•Leblanc, Ormi, Logos
С этой теплой компанией придется встретиться в самом начале игры, но вы скоро убедитесь в ее полной беспомощности. Уничтожайте их по очереди, начиная с Ormi. Оставьте Leblanc напоследок – так вы быстрее закончите бой. Забегая вперед, скажем, что первое поражение ничему злополучную троицу не научит – вы еще не раз будете встречать их на своем пути.

•Boris
Первый настоящий босс, обитающий в руинах на вершине Mt. Gagazet. Этот полукраб/полупаук не должен доставить вам особых хлопот – просто атакуйте его всеми персонажами, и Boris довольно скоро отбросит все свои конечности. Кстати, не забудьте прощупать его на предмет кое-каких ценностей с помощью умения Рикку Steal.

•Flame Dragon
Этого босса вы встретите, обследуя пещеру на Besaid Island. Чтобы быстрее победить Огненного Дракона, экипируйте одного из бойцов вашей команды Black Mage Dressphere, после чего каждый ход используйте магию Blizzard. Не жадничайте на Potions в том случае, если требуется поправить здоровье кого-либо из ваших подопечных.

•Guardian Beast
Страж охраняет развалины Занарканда – не победив его, вы не получите очередную treasure sphere. Атаки этого чудища снимают у ваших персонажей примерно по 400-500 хит-пойнтов, так что не забывайте лечиться. Если у вас к этому времени уже имеется White Mage Dressphere, тогда обязательно используйте ее и способность Pray. Это серьезно облегчит вашей команде жизнь. Заодно можете попробовать умение Воина Excalibur. Это снимет у босса примерно 1300 хит-пойнтов за один раз. Если босс применил на ваших персонажах Curse, не медлите с кастованием Esuna, чтобы побыстрее убрать всякие неприятности вроде Darkness или Silence.

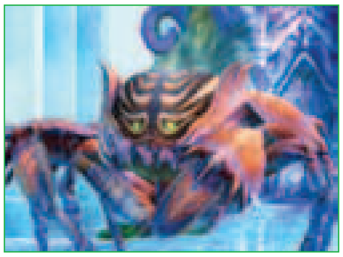
•YSLS-Zero
Этот босс не так сложен, как предыдущий, но это вовсе не означает, что ваша жизнь в схватке с ним будет легкой и беззаботной. Одна только атака Blast Punch снимает у любого бойца примерно поло-





АНДРЕЙ ХАНДОЖКО_CHAOSMAN@YANDEX.RU





вину хит-пойнтов, да и Haymaker вполне может добавить головной боли. Почаще используйте Pray и атакуйте босса только самыми сильными приемами.

•Chocobo Eater
Любитель полакомиться Чокобо может быть опасным противником, если пренебрегать использованием Potions и восстанавливающих заклинаний. Попробуйте применить на монстре Mental Break – это заметно снизит его иммунитет к магии, а затем начинайте вовсю кастовать Firaga. Босс станет еще более уязвимым, если несколькими мощными атаками опрокинуть его на спину.

•Elma, 2 x League Warriors
Простая схватка. Для начала избавьтесь от помощников Эльмы, а затем с чистой совестью расправьтесь с ней самой. Если использовать на Эльме способность Master Thief, то можно разжиться двумя Mega Phoenix'ами.

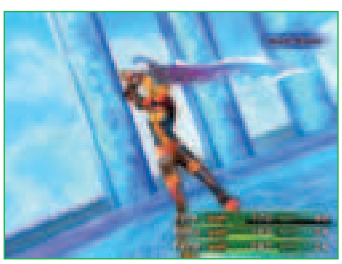
•Ormi, Logos, Fem-Goon
Отправьте Fem-Goon в нокаут, чтобы лишить Орми и Логоса магической поддержки, после чего выкрадите у незадачливой парочки по Эликсиру. Когда карманы противников будут пусты, можно спокойно с ними расправиться.

•Georapella
Не слишком приятный босс, активно использующий продвинутую магию, вроде заклинаний Thundaga и Blizzaga. Обязательно экипируйте одного из бойцов White Mage Dresshere, чтобы быстрее и эффективнее лечиться во время боя.

•Precepts Guard
Этот страж использует магию Demi (снимает у персонажей 1/4 хит-пойнтов) и иногда – Instant K.O., прием, который убивает одного из ваших бойцов. Поэтому вовремя используйте способность Revive, чтобы не проиграть бой в результате собственной беспечности.

•Baralai
Очередной проходной босс, схватка с которым состоится во время вашего визита в Bevelle. Baralai не слишком сильный противник: в том случае, если ваши бойцы достаточно прокачены, поединок с ним не будет отличаться от встречи с каким-нибудь рядовым монстром покрупнее. Единственное преимущество Baralai – скорость, которая позволяет ему очень часто атаковать вас, а заодно и уворачиваться от ваших контратак. Не забудьте украсть у Baralai очень полезную вещь под названием No-Encounter: если вам надоело постоянно ввязываться в случайные сражения, достаточно просто экипировать им любую из трех героинь.

•Dark Bahamut
Огромный дракон, некогда служивший Юне, вполне может стать для вас серьезной проблемой, особенно если вы не будете время от времени подправлять здоровье персонажей. Даже простой удар драконьего кулака может нанести ощутимый урон здоровью, что уж говорить об Impulse и Curse. Главное в битве с Бахамутом – скорость: если на экране начнется отсчет времени, это значит, что Бахамут начал подготовку к своей смертоносной атаке Mega Flare, пережить которую вашим бойцам вряд ли удастся. Поэтому желательно, чтобы все персонажи были экипированы Haste и один из них всегда лечил двух других.



•Dark Yojimbo
Аеон-самурай – еще более сильный противник, чем Бахамут. Любая из его атак снимает очень приличное количество хит-пойнтов. Но все они меркнут перед Zanmato, которая уменьшает количество HP и MP у ВСЕХ персонажей до единицы. В такой ситуации не остается ничего другого, кроме как положиться на Mega Potions, а в качестве наиболее подходящего оружия против Йодзимбо подойдет Dark Knight. Драться придется довольно долго – у противника вполне приличный запас хит-пойнтов.

•Garik Ronso, Ronso Youth (x2)
Состав противников в этой битве сильно зависит от того, какие ответы вы давали и насколько велико/низко доверие Ронсо к вам. Если доверие будет достаточно высоким, Garik будет сражаться против вас в одиночку, если Ронсо посчитают Юну лгуньей, то и число противников увеличится до трех. Впрочем, даже при плохом раскладе Ронсо не станут для вас серьезной преградой.

•Dark Valefor
Этот бой куда проще схваток с Бахамутом и тем более Йодзимбо. Атаки Валефора снимают примерно по 300 хит-пойнтов, и никаких неприятных сюрпризов в распоряжении этого босса не имеется. Просто атакуйте его до полной победы.

•Dark Ifrit
Повелитель огня, Ифрит, как это ни странно, не слишком опасный противник. Он достаточно быстр, чтобы атаковать вас вдвое чаще обычного, но его удары не слишком сильны. Правда, если вы затянете бой, дело может принять менее приятный оборот – не ровен час, потерявший терпение Ифрит использует Hell Fire. Почаще кастуйте Blizzaga, а также умение воина Ice Brand.

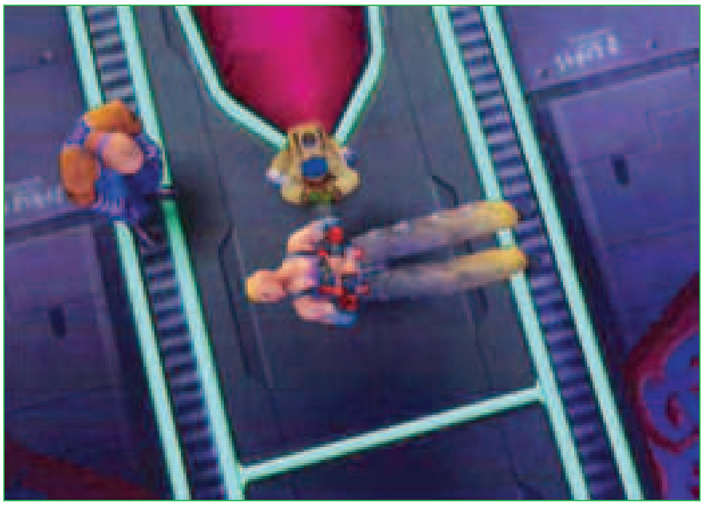
•Dark Ixion
Атака Иксиона Aerospark снимает у ваших персонажей до 1200 хит-пойнтов – хороший повод задуматься об использовании Potions. Кроме того, Иксион иногда использует мощное заклинание Thor's Hammer, после которого Юна с подружками потеряет примерно 1000 хит-пойнтов лишнего веса. В остальном Иксион мало чем выделяется на фоне остальных боссов-аеонов. Чтобы совсем облегчить себе жизнь, можно закрыть персонажей заклинаниями Protect и Shell. Перед тем, как закончить бой, убедитесь, что выкрали у Иксиона Sprint Shoes.

•Zalamander
Хотя атаки Саламандра снимают в среднем 500-700 хит-пойнтов, он вряд ли станет для вас серьезным препятствием. Босс может оказаться несколько опаснее, если в самом начале боя перейдет в oversoul-режим.

•Humbaba
Довольно трудный босс, в отличие от многих своих коллег не пренебрегающий защитной магией вроде Mighty Guard. Только не подумайте, что Humbaba безвылазно сидит в глухой обороне – атаки Uppercut и Tyrant Tail очень быстро докажут ошибочность такого предположения. Наконец, Humbaba владеет заклинанием Tundaga, а в конце боя ждите непременного Meteor, который либо снимает по 1500 хит-пойнтов у всех бойцов, либо убивает одного из них, практически не причиняя вреда двум остальным.

•Shiva
Блуждая по Farplane, вы рано или поздно встретитесь с повелительницей льда, Шивой. Бой будет совсем простым, так как Шива очень уязвима для атак огнем. Единственное, на что следует обратить внимание, – высокий показатель Evade у ледяной дивы,





благодаря которому она может уворачиваться от многих атак.

•Cindy, Sandy, Mindy (The Magus Sisters)
После боя с Шивой вам предстоит схватка с еще одним бывшим аеоном – The Magus Sisters. Запомнившиеся многим по FFX, три сестрички и теперь вступят в бой во всем своем великолепии. Они очень проворны, быстро атакуют и уворачиваются от ответных ударов. Кроме того, каждая из сестер располагает довольно приличным арсеналом атакующих и защитных заклинаний. Чтобы облегчить себе задачу, прежде всего обратите внимание на Cindy, так как в основном именно она защищает себя и сестер. После этого переключайтесь на Mindy, чтобы избавить себя от болезненной атаки Passado. Sandy вполне можно оставить напоследок, так как из трех сестер она самая слабая.

•Anima
Чудовищный Aeon из FFX, похоже, растерял большую часть своей силы – по крайней мере, бой с ним никак не назовешь тяжелым испытанием, особенно после встречи с The Magus Sisters. Чтобы победить монстра, достаточно вовремя лечиться во время сражения и постоянно атаковать Аниму чем-нибудь позабористее. Его ответные выпады в худшем случае заставят вас несколько раз использовать умения White Mage Dressphere.

•Shuyin
Этот босс использует в качестве атак overdrive-приемы Тидуса из FFX. И если Spin Cut или Hit&Run не доставят вам особых хлопот, то Blitz Ace вполне может убить одного из персонажей. Кроме того, Shuyin располагает и вполне оригинальным приемом Terror of Zanarkand, снимающим примерно 2500 хит-пойнтов. Обязательно защитите свою команду заклинаниями Protect и Shell и используйте против Shuyin только самые сильные атаки.

•Vegnagun (Core), Left Bulwark, Right Bulwark
Обязательно используйте White Mage Dressphere. В этом бою весьма полезными окажутся заклинания вроде Protect и Shell, да и лечиться, скорее всего, придется. Для начала уничтожьте Left Bulwark и Right Bulwark, а затем займитесь Core.

•Vegnagun (Head), Left Redoubt, Right Redoubt
Перед тем как атаковать Head, избавьтесь от Left Redoubt и Right Redoubt. Опять-таки, воспользуйтесь White Mage Dressphere, чтобы получить доступ к верным Protect и Shell. На каком-то этапе Head скастует Acta Est Fabula, и снова придется заниматься Redoubts. Атака босса Lacrimosa не только снимает хит-пойнты (правда, немного), но и ворует у ваших персонажей магию.

•Vegnagun (Leg), Node A, Node B, Node C
Бой не вызовет у вас больших трудностей при одном условии – вы НЕ будете обращать никакого внимания на Nodes и сосредоточите все внимание на Leg. Если данное условие соблюдено, победа будет скорой и славной. Как и всегда в случае с Vegnagun, используйте White Mage Dressphere, чтобы получить доступ к соответствующим заклинаниям.

•Vegnagun (Tail)
Этот бой – пожалуй, самый трудный из всех схваток с частями Vegnagun. Атаки босса снимают в среднем по 1500 хит-пойнтов (иногда у всех персонажей оптом, иногда у кого-то отдельно взятого), поэтому без обычных в таких случаях Protect и Shell ну никак не обойтись. При этом еще и придется регулярно лечиться, дабы бой не закончился для вас трагически.





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БОССЫ

Ниже приведен список некоторых боссов, бой с которыми необязателен, но иногда дает возможность получить что-то достаточно ценное (новые костюмы, способности и т.д.). В списке – далеко не все дополнительные боссы, которых, на самом деле, в игре больше чем боссов основных. Как это часто бывает в Final Fantasy, некоторые из секретных супостатов заметно превосходят своих «открытых» коллег, поэтому не бросайтесь в битву с ними очертя голову – это может плохо кончиться.

•Angra Mainyu, Tawrich, Zarich
Самая сложная битва в игре, так что как следует подумайте перед тем как ввязываться в нее. Ваши персонажи должны быть не ниже 70 уровня (а лучше выше) – победа с более низким уровнем возможна, но будет стоить вам слишком большого количества нервных клеток. В принципе, хорошим оружием против Angra Mainyu служит Darkness, но любители поэкспериментировать вполне могут воспользоваться чем-то другим. Также помните, что Tawrich неуязвим для магии, а Zarich – для всего, что магией не является. Вдобавок ко всему, Angra Mainyu использует Curaga, восстанавливающую до 2500 хит-пойнтов и Bio, которая травит ваших бойцов (придется использовать Esuna, Remedy или, на худой конец, Antidote).

•Anything Eater
Этому боссу хватит и полутора десятка хороших атак, чтобы отправиться на свалку истории. Магией стоит воспользоваться только в том случае, если очень хотите побыстрее закончить схватку.

•Aranea
Во многом похожий на Boris босс, такой же неуклюжий и бестолковый (правда, у него несколько больше хит-пойнтов): победить его – все равно что отобрать конфетку у ребенка. Скорее всего, вам даже не потребуется магия.

•Baralai
Еще одна схватка с Baralai не сильно отличается от предыдущей, обязательной по сюжету.

•Black Elemental
Этот босс не может похвастаться живучестью, но в его распоряжении есть магия Ultima, снимающая 9999 хит-пойнтов у ВСЕХ ваших персонажей. Отразить ее нельзя, поэтому придется действовать хитростью – например, использовав три Soul Springs, вытянуть у босса все MP. Или же, воспользовавшись Thief Dresspheres, украсть у Темного Элементаля Will.

•Jumbo Cactuar, Cactuar x2
Эта схватка будет довольно простой, если вы не станете атаковать Jumbo Cactuar, а сосредоточитесь исключительно на его помощниках. И лишь разделавшись с ними, переходите к собственно боссу. Бить его надо только самыми сильными атаками, в противном случае Jumbo Cactuar перейдет в oversoul-режим, и вашим подопечным будет очень больно. ■



ПЕТР ГОЛОВИН_PETR@GAMELAND.RU

МЕХАНОИДЫ

СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ ПУТЕШЕСТВЕННИКАМ

Начав свое путешествие по планете Полигон-4, вы наверняка оцените всю неординарность игрового процесса, реализованную разработчиками в «Механоидах». В мире разумных машин каждый из вас сможет найти свой путь и стать тем, кем он хочет стать. Мы не будем рассказывать обо всех нюансах игры, а познакомим вас с очень интересной и, несомненно, полезной информацией, которая поможет при прохождении. Перед тем как начинать игру, обязательно прочитайте данный материал. Советы и рекомендации, приведенные ниже, мы получили от разработчиков проекта.

ИГРОВЫЕ ЗОНЫ



В игре существует несколько точек перехода между зонами, называемых туннелями. Всего таких туннелей четыре, но чтобы попасть через них в некоторые локации, вам придется выполнить ряд условий.

Условия туннеля в секторе Скал: 3 рейтинг (200 очков) и 1000 кристаллов энергии.

Условия туннеля в секторе Тундры: 5 рейтинг (1500 очков), обязательная отметка в основной базе сектора Тундры. Однако рейтинга 5 можно и не дожидаться. После посещения обелиска Супера и бункера первых можно снова вернуться в обелиск, и он сразу даст доступ в следующий сектор.

Условия туннеля в секторе Арктики – победа на арене. Там только один противник, но победить его, обладая скоростным или грузовым глайдером, может быть очень непросто из-за ограниченного пространства.

Условия туннеля в секторе Вулканов те же, что и в секторе Арктики, только на арене будет уже три противника.

КЛАНЫ

Почти в каждой локации существуют враждующие кланы. Всех их можно условно поделить на две категории: торговцы и охотники. Любой игрок может присоединиться к какому-либо клану, но при этом надо учитывать, что действительно серьезной помощи он такого альянса он может и не получить, так как при присоединении к клану вы рискуете нажить себе новых врагов, даже если прежде они относились к вам нейтрально. У каждого клана есть определенные идеологические установки. Некоторые не будут нападать, если игрок очень силен, а некоторые (ограничители) – наоборот, обращают внимание на игрока только после получения им достаточно большого рейтинга. Поэтому перед тем, как присоединяться к клану, обязательно обратите внимание на его статистику и отношения с другими кланами.

ПОВЫШЕНИЕ РЕЙТИНГА

В игре есть задания, дающие возможность получить большое количество очков. Перечислять их все не имеет никакого смысла. Это задания, в которых не говорится о награде. Поэтому советуем вам внимательно относиться к поручениям, обещающим за их выполнение большое количество денег. В большинстве случаев их выполнение позволит вам разбогатеть, но не даст никакого роста в опыте.

СЕКРЕТНЫЕ ЛОКАЦИИ

В «Механоидах» существуют две скрытые локации. Первая – это так называемая восьмая зона, или Внешний Мир. Она становится доступна ближе к концу игры, если ваш механоид строго двигался по сюжету. Вторая – подземные коммуникации в секторе Вулканов. Она становится доступна, если игрок берет для выполнения квест в основной базе этого сектора.

ОРУЖИЕ



Многочисленные виды вооружения, представленные в «Механоидах», не имеют четкого разделения по типам поражения. Существуют лишь общие параметры защиты и эффективности атаки. К примеру, кластерная хаос-ракета практически не дает шансов на выживание маленькому глайдеру со слабой броней. Его маневровые способности не могут противостоять такому поражающему элементу ракеты, как разделяемые боеголовки, и он эффективно действует лишь на средней и большой дистанции.

Вблизи небольшой глайдер может двигаться кругами вокруг большой и неповоротливой машины, медленно расстреливая ее из пушек. Мощные виды пушек очень эффективны в бою, но из них сложно целиться, да и перезаряжаются они довольно долго, потребляя при этом огромное количество энергии. Выбор того или иного вида оружия напрямую зависит от тактики самого игрока и от того, как он предпочитает вести себя в сражении.

ОБЩИЕ СОВЕТЫ ПО ИГРЕ ОТ ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕРА «МЕХАНОИДОВ» – БУЛАТА ДАУТОВА



1. Продайте лазер.

В самом начале игры вам дается лазер и некоторое количество денег. К сожалению, это оружие очень слабое и с лазером много не завоюешь. Лучше всего продать его! Так у вас появится небольшой стартовый капитал, который позволяет заработать на торговле гораздо больше, а главное – быстрее. Заодно научитесь хорошо уходить от погони.

2. Старайтесь покупать товары и возить их далеко, при этом не вступая в конфликты.

В игре есть маршруты, пролегающие вдали от основных дорог, и на них почти нет врагов. Чем дальше вы везете товар от точки его создания, тем больше доход. Если купить на заводе возле первой базы навига-



ционную молектронику и отвезти ее на вторую базу, доход будет заметно больше, чем если отвезти товар на первую базу.

3. Заработав на первые апгрейды (не оружие, а защита, двигатель и реактор), путешествуйте по миру в поисках секретов и вообще всего, что плохо лежит. Таких мест довольно много, на датчике внимания они видны издалека и выделяются синим цветом. На сырьевой базе и на заводах иногда появляются уникальные товары (дефицит), обычно в начале каждого игрового часа. Торговля дефицитными товарами гораздо выгоднее, но этих товаров бывает мало, и их быстро раскупают. Если видите то, что продается штучно, – лучше это сразу купить. Датчик внимания, расположенный в левом нижнем углу экрана, – очень полезное устройство. Синим цветом на нем отображаются различные полезные контейнеры, лежащие на земле. Их можно найти, выставив синий график в центре датчика и двигаясь в указанном направлении. Это станет отличным компасом, ведущим вас прямо к сокровищам.

4. Когда денег достаточно, можно сидеть в засаде и уничтожать трансов. Их много и у них много товаров. При определенном везении вы легко и быстро наберете большое количество наличности. Не надо ждать подъехать ближе, не предпринимая никаких действий. Они продолжат разбираться между собой, а когда появятся первые жертвы, можно быстренько подъехать и похватать контейнеры. Потом вам, конечно же, придется быстро сматываться, но это вы уже умеете (см. пункт 1). Если вы все же нарветесь на драку, главное – не стрелять самому, не будучи полностью уверенным в победе не только над этими механоидами, но и теми, кто, возможно, уже спешит на помощь своим друзьям. Всегда лучше мирно подобрать весь груз и уехать с добычей, чем отбиваться от толпы врагов.

6. Вступив в структуру Перемен, можно получать некоторые суммы денег, не утруждая себя какими-либо действиями.

7. Засада – отличный способ быстрого зарабатывания рейтинга и денег. Устроившись на большой высоте с большим запасом бомб, надо хорошенько пристреляться. Трансы часто ездят одним маршрутом. Вы можете закидать их бомбами издалека. Пока они соображают, откуда же летят смертоносные заряды, можно уничтожить всех. Однако лучше стараться не попадать непосредственно в глайдеры. Они от этого обижаются, и в один момент вы станете врагом всего клана трансов! А это может быть вредно для здоровья. Трансы хотя и слабые, зато их очень МНОГО.



очереди на базу или другое строение. Ваш герой – механоид нового, пятого поколения. Ему простительно двигаться прямо «по головам» и сразу залетать в здание. Другие находящиеся в зоне безопасности механоиды ничего не заметят.

5. Собрав себе мощный атакующий глайдер, игрок способен отлично набирать рейтинг и груз, просто вступив на путь разбоя. Однако если вдалеке бьется несколько глайдеров, имеет смысл

Ну и напоследок сообщу свою любимую конфигурацию глайдера для начала игры. Добравшись в сектор Тундры, найдите вторичную базу. Там есть глайдер, называющийся «Молния-2», и лучевой газер (газовый лазер). Заполучив его, разыщите полимерную броню, мощный двигатель и реактор, а также рулевой усилитель. После этого набор рейтинга даже на мощных противниках становится довольно легкой процедурой. Однако для торговли такой вариант не подходит. ■

ЧАПЛЮК АНДРЕЙ_CHOSENONE@LIST.RU

BLADE&SWORD

KUNG-FU FOREVER

Blade&Sword – своеобразный гибрид action/rpg и fighting. Обилие разнообразных ударов и их комбинаций может вполне запутать игрока, породив массу вопросов о том, что с таким богатством делать и как его наиболее эффективно использовать. Цель данного материала – помочь вам разобраться во всем многообразии приемов и боевых систем главных героев игры.

ПЕРСОНАЖИ И СКИЛЛЫ

WARRIOR

Огромный запас здоровья и большой наносимый урон позволяют ему спокойно стоять среди толпы суетящихся противников и методично крушить вражеские черепа огромным тесаком. У Warrior есть четыре ветки развития скиллов: Throw system, Skill system, Exaltation system и Burst system. Рассмотрим умения каждой из этих веток, оценивая их полезность для игрока.

Throw system

Данная ветвь содержит типично «варварские» способности – это различные захваты и броски. Польза от них весьма сомнительна, так как на исполнение уходит много времени, а урон при этом наносится минимальный. Единственный навык, который реально может пригодиться, – dragon catcher, при использовании которого Warrior хватает ближайшего врага, ломает его хребет о свою голову и отбрасывает в сторону. Оставшиеся – wrestling struggle и tiger fight, не приносят никакой практической пользы.

Skill system

Скиллы этой ветви имеют гораздо более широкое применение. Dragon lift является одним из лучших завершающих ударов в комбинациях – после серии стандартных атак ваш персонаж насаживает врага на меч и подбрасывает в воздух. Triple strike применять не стоит из-за его избирательного воздействия на противников – никогда не знаешь, кого настигнет следующий удар. А matches wind, состоящий из серии быстрых ударов мечом, является одним из лучших скиллов Warrior'a. Спектр его применения очень широк – от одного из компонентов комбо до завершающего удара. При игре за Warrior'a делать упор следует именно на matches wind.

Exaltation system

Здесь располагаются скиллы, без которых нормальный Warrior жить не сможет. Обратите внимание, что эти способности являются пассивными, т.е. не требуют для своей активации затрат Chi, так что им следует уделить первоочередное внимание! Cosmic chi, увеличивающий скорость регенерации Chi, позволяет не зависеть от бутылочек и чаще применять специальные способности. Reborn chi и dragon chi, увеличивающие соответственно количество очков жизни и наносимый урон, всегда пригодятся в контактном бою.

Burst system

В этой ветке представлены скиллы, предназначенные для борьбы с несколькими противниками. Ground shaker временно оглушает окружающих монстров, а celestial chop, позволяющий одновременно атаковать всех ближайших врагов, не один раз поможет вам выбраться из окружения.

Таким образом, Warrior выгодно отличается от других персонажей тем, что обладает рядом очень полезных пассивных скиллов. Прокачивать их нужно обязательно, так как за вложенные очки вы получите стабильное повышение характеристик. Основой боевого арсенала являются dragon lift и matches wind. Применять их можно как сами по себе, так и в составе различных комбо. Наиболее эффективна следующая комбинация: сначала следуют несколько простых ударов, затем matches wind, а в качестве завершающего – dragon lift. Такого комбо обычно хватает любому противнику, чтобы больше никогда не подняться. Ну а если вы попали в окружение множества мелких тварей, то сочетание ground shaker и celestial chop поможет быстро расправиться с противниками.

HEROINE

Один из самых интересных персонажей. При игре за эту хрупкую на первый взгляд девушку приходится не только быстро кликать кнопками мыши, но и думать. Небольшой запас здоровья не позволяет бездумно бросаться в гущу схватки, поэтому приобретают смысл такие понятия, как «отступление» и «маневр». Heroine – самый быстрый персонаж, что позволяет ей наносить удары и легко уходить от ответной атаки. Соответственно этой тактике подобраны и скиллы.

Rejuvenation system

Умения этой ветви призваны компенсировать недостатки хрупкой девушки в здоровье и защите. Thrusting slash временно увеличивает скорость регенерации жизни, а thrusting leap повышает защиту. Таким образом, Heroine может сэкономить на бутылочках со здоровьем – ей достаточно активировать thrusting slash и, отбежав на достаточное расстояние от врага (благо скорость это позволяет), дождаться выздоровления. Скилл thrusting blade используется только как проходной для получения thrusting slash и thrusting leap, поскольку скорость передвижения и так является высокой.

ИСКУССТВО БОЯ

ТОНКОСТИ, КОТОРЫЕ ДОЛЖЕН ЗНАТЬ КАЖДЫЙ

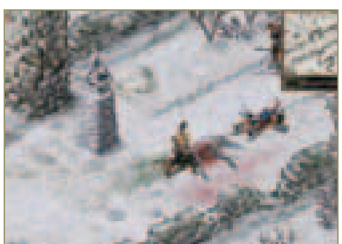
В реализации боевой системы игры присутствует несколько нюансов, на которые следует обратить внимание. Удары наносятся с помощью левой и правой кнопок мыши. Также можно добавить на ту или иную кнопку какую-либо специальную способность. Для этого нужно щелкнуть по пиктограмме и выбрать тип атаки из числа возможных. Таким образом будут использоваться все скиллы и комбо. Клавишами [F1]-[F6] производится активизация различного метательного оружия, которое можно кидать с помощью правой кнопки мыши. Для составления комбо нужно перейти на панель развития навыков и выбрать меню составления комбинаций. Всего в распоряжении игрока четыре комбо, в каждом из которых могут содержаться самые разные удары. Для добавления удара в комбинацию достаточно щелкнуть по его иконке (аналогично для удаления удара). Затем следует просто выбрать иконку с номером нужного комбо в установках для правой кнопки мыши.



На этой панели и составляются комбо.



Список умений Swordman'a.



Thor's run позволяет далеко отшвырнуть опасного противника.



Главное, чтобы на пути Cascade попалось как можно больше противников.

Speed system
Ветвь Speed system предназначена для атаки противника с дистанции. Emitting shadow наносит повреждения врагу с помощью сгустка энергии. Однако следующий скилл assaulting shadow значительно превосходит его, так как является аналогом бумеранга, т.е. летит к противнику, а затем опять возвращается к герою, нанося при этом урон всем попавшимся на пути монстрам. Cascade представляет собой версию assaulting shadow, выпускающую одновременно несколько бумерангов, разлетающихся веером. Хотя cascade наносит больший урон, чем assaulting shadow, он также требует значительно больше Chi. Поэтому выбор между этими двумя скиллами далеко не однозначен и зависит от предпочтений самого игрока.

Surprise attack system
Эта ветвь содержит три вариации на тему удара ногой в прыжке. Однако единственным заслуживающим внимания является whirling kick. Он представляет собой своеобразный пропеллер, когда Heroine, вращаясь вокруг своей оси, наносит удар всем оказавшимся на пути монстрам. Fleeting kick и lashing kick наносят слишком маленький урон, чтобы рассматриваться в качестве основных ударов.

Combo system
Самый необычный из представленных здесь скиллов – snap fling, создающий вашу копию, которая атакует врагов. Но пользы от него мало. Во-первых, копия не может отдаляться от персонажа на большое расстояние, а во-вторых, для поддержания дубликата требуется много Chi. Blanketing fling, позволяющий наносить удары в кувырке, выглядит эффектно, но урон наносит небольшой. Последний навык в этой ветке – stretto fling, является основой большинства комб Heroine. Он позволяет наносить противнику несколько быстрых ударов ногой, которые обладают большой поражающей силой и при этом требуют довольно мало Chi. В тактике Heroine есть одна важная особенность. Дело в том, что помимо стандартного удара, присутствующего у всех персонажей, она может использовать эффективный удар ногой, который совсем не требует Chi! Это дает возможность создавать чрезвычайно мощные комбинации, не заботясь при этом о количестве Chi. Последовательность из стандартных ударов и ударов ногой является универсальной и дает возможность расправиться с любым врагом. Но и ее можно дополнять другими приемами. Например, эффективным завершением будет stretto fling или fleeting kick. Против плотных групп монстров хорошо работает whirling kick, который буквально прорубает дорогу среди противников. Об использовании такого необходимого скилла, как thrusting slash уже говорилось выше. Ну а против врагов, особенно опасных в ближнем бою, отлично работают assaulting shadow и cascade.

SWORDMAN
Самый сбалансированный персонаж в игре, не обладающий какими-либо ярко выраженными недостатками. Он быстро двигается, да и запас здоровья вполне позволяет ввязываться в ближний бой. При этом основной упор делается на одновременную атаку нескольких противников. Две из четырех ветвей развития (Destruction system и Chi system) практически полностью отданы подобным целям.

Destruction system
Эта ветвь содержит два довольно полезных скилла: leaf sweeper и cloud chaser. Leaf sweeper – аналог Warrior'ского celestial chop, заставляет Swordman'а вращаться, нанося урон всем окружающим монстрам. Cloud chaser представляет собой практически тот же скилл, но при этом персонаж еще и может двигаться в указанном направлении. Правда, Chi он требует значительно больше.

Impact system
Ветвь Impact system содержит скиллы, которые могли бы стать основными, если бы не кривая реализация. Все дело в том, что для активации способности этой ветви нужно щелкнуть правой кнопкой мыши не один, а два раза. В разгаре боя про это часто забываешь. Такая особенность не дает использовать данные способности в составе комбинаций, что автоматически исключает их из списка предпочтений игрока. Единственный скилл, приносящий хоть какую-то пользу, – это thor's run: Swordman разбегается и бьет противников плечом. Неплохо для разгона толп оппонентов и прорыва окружения. Thor's smile, временно оглушающий противника, мог бы пригодиться, если бы не слишком короткое время оглушения.

Combo system
Эта ветвь вполне соответствует своему названию и содержит способности, чаще всего использующиеся в составе комбинаций. Dragon fight позволяет подбрасывать врага в воздух с последующим добиванием при падении, а dragon grab наносит серию очень быстрых ударов мечом. Любой из них можно применять в качестве завершения комбо из простых ударов. Еще один интересный скилл – dragon leap: Swordman подбрасывает нескольких ближайших врагов в воздух, где они на мгновение зависают. В это время можно безнаказанно наносить им удары.

Chi system
Chi system содержит атаки на основе превращения Chi. Первая, condensation, вызывает заряд Chi, который при ударе наносит урон расположенным рядом противникам. Chi slash позволяет выпускать подземную волну, поражающую всех попавшихся на пути монстров. Главный недостаток этого скилла – очень маленькое расстояние воздействия. Но против близко подобравшейся группы противников работает очень неплохо. Третий навык, chi hack, создает энергетический столб, бьющий из земли, который наносит урон и подбрасывает врагов в воздух. Выглядит красиво, но пользы приносит немного.

При игре за Swordman'а следует делать упор на развитии скиллов ветви Combo system, которые чрезвычайно эффективны как против обыкновенных монстров, так и против боссов. Dragon fight и dragon grab нужно использовать в комбинации со стандартными ударами. В качестве усиления их можно разбавить condensation. Ну а против мелких и слабых противников, обычно нападающих отрядами, идеально подойдет leaf sweeper и cloud chaser.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАВЫКИ
У каждого персонажа имеется четыре суперприема. После получения всех скиллов какой-либо ветки развития игрок может применять некий суперудар, который представляет собой сочетание способностей данной ветви. Для этого следует сделать две вещи. Во-первых, необходимо заполнить специальный индикатор, расположенный вокруг колбы со здоровьем и Chi. Его значение увеличивается с каждым ударом по противнику. После этого вы получаете 1000 единиц силы, которых хватит на однократное применение суперприема. Всего можно набрать 4000 единиц силы (по количеству доступных спецударов). Для активизации необходимо при нажатой клавише [CTRL] нарисовать курсором мыши с нажатой левой кнопкой специальный знак. Этот знак указан рядом с каждым суперприемом. После этого остается щелкнуть правой кнопкой, как в случае использования скиллов. Однако особых надежд на суперудары возлагать не стоит. Применять вы их сможете очень редко, а эффекта, кроме, конечно, визуального, они практически не дают. Урон наносится небольшой, да и промазать легко. ■


Правильно составленная комбинация поможет даже хрупкой девушке справиться с таким здоровяком.


Matches wind отлично работает против крупных противников.


Один из суперударов Warrior'а в действии. Красота!


Celestial chop позволяет мгновенно раскидать мелких монстров.


Ветка Exaltation system содержит самые полезные пассивные скиллы.

SAMSUNG ВЫХОДИТ НА РЫНОК МОБИЛЬНЫХ HDD



Компания Samsung, ведущий производитель цифровой, бытовой и профессиональной техники, анонсировала новую линейку жестких дисков формата 2.5», предназначенных для использования в ноутбуках. Скорость вращения шпинделя составляет 5400 об/мин, а размер кэша – 8 Мбайт. В новинках применена фирменная технология изготовления механизма защелки, что позволило значительно снизить «рабочий шум» жесткого диска. К сожалению, нет информации о более производительных моделях, например, со скоростью 7200 об/мин. По словам представителей компании, эти диски пока не обладают хорошим соотношением цены и качества, тогда как Samsung делает ставку в первую очередь на надежность своей линейки HDD. ■

CREATIVE: РАСШИРЯЕМ ЭКРАН

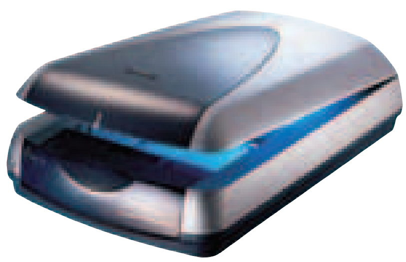


В известной линейке mp3-плееров Creative Jukebox появилась новая модель Zen Xtra, обладающая увеличенным LCD-дисплеем. Это изменение действительно необходимо, учитывая, что на встроенный жесткий диск умещается до 8000 песен. Его объем составляет 30 Гбайт; однако это не предел – в серии доступны модели с еще более емким винчестером. Встроенных аккумуляторов хватает на 14 часов беспрерывной работы, а закачать музыку в устройство поможет быстрый интерфейс USB 2.0. Ориентировочная цена новинки в розничной продаже составит $375. ■

НОВЫЕ РЕШЕНИЯ ОТ EPSON

Недавно компания Epson провела в Москве презентацию сразу нескольких моделей новых сканеров, принтеров и многофункциональных устройств. Среди домашних принтеров среднего класса был представлен новый Epson Stylus Photo R200, основными достоинствами которого являются высокое разрешение (5760x1440), небольшой размер капли (всего 3 пл) и возможность печати на поверхности CD/DVD диска. Для фотографов-профессионалов и просто любителей качественной печати был анонсирован принтер высшего уровня Stylus Photo R800, обладающий еще меньшим размером капли – всего 1.5 пл, что значительно повышает качество фотографий. Тем, кто работает с компьютером дома, подойдет многофункциональная модель RX600, в которой совмещены сканер, принтер и копир. Нелишней будет возможность печати прямо с цифровых камер или флеш-карт различного стандарта. Все пользователи пленочных фотоаппаратов заинтересуются последним сканером Epson Perfection 4870 Photo, обладающим возможностью сканирования с максимальным разрешением 4800x9600. Все новинки должны уже скоро появиться на полках магазинов. ■





КУПИ И ИГРАЙ



Корпорация nVidia, ведущий производитель видеокарт, начала новую акцию для геймеров: «GeForce FX: Власть над играми». Только в феврале и марте каждый покупатель видеоплаты на основе чипа GeForce FX получает в подарок лицензионную игру. Поставки плат «с нагрузкой» уже начались. Ищите на коробках видеоплат наклейку «Подарок», играйте и наслаждайтесь качеством графики от nVidia! Акция проводится при поддержке компании MERLION. ■

SHUTTLE – ПУТЬ НА РОССИЙСКИЙ РЫНОК ОТКРЫТ



Мода на Barebone системы добралась и до нашей страны. Правда, слово «мода» не вполне точное: скорее, это естественная потребность заменить скучный и громоздкий системный блок на что-нибудь более изящное и компактное. Компания «Мультимедиа Клуб» планирует начать поставки широкого спектра различных Barebone систем от ведущего производителя Shuttle. Будут предлагаться три основные линейки компьютеров: для любителей видео и аудио, а также просто производительные системы для домашнего пользования. Разумеется, владелец barebone сможет сам конфигурировать систему, например, установив более мощную видеокарту. Уточним, что современные Barebone-компьютеры практически ничем не хуже настольных, и на их основе вполне возможно собрать производительную систему для игр или даже видеомонтажа. В связи с этим была анонсирована и новая версия популярной программы Pinnacle Studio 9, которая поможет вам быстро обучиться мастерству нелинейного видеомонтажа. Она еще более проста в освоении, и снять свой фильм, используя любую цифровую камеру, теперь совсем просто. ■

GENIUS РАСШИРЯЕТ ГОРИЗОНТЫ

19 февраля состоялась пресс-конференция, посвященная торговой марке Genius. Журналистам была представлена новая линейка продукции, а также поведано о позиционировании компании на рынке и ее стратегических планах. Genius активно расширяет диапазон товаров, входя на ранее незнакомые сегменты рынка. Это в основном производство DVD-плееров, домашних кинотеатров и цифровых фотоаппаратов. Кстати, в скором времени ожидается появление полупрофессиональных 5-ти 6-ти мегапиксельных моделей. Гвоздем программы стала новая мышь NetScroll Superior Wireless (есть и стандартная модель). Основные ее особенности: 10 программируемых кнопок, оптический сенсор высокого разрешения (800 dpi) и стильный серебристо-черный дизайн. Также стоит отметить ее компактные размеры, небольшой вес и наличие зарядного устройства для аккумуляторов, расположенного непосредственно в ИК-приемнике.

Не забыли представители компании сообщить еще об одном примечательном событии – в следующем году торговой марке Genius исполняется 20 лет! ■



КОМПАКТНЫЙ НОУТБУК НА ПРОЦЕССОРЕ AMD



В последнее время производители не так часто радуют покупателей анонсами новых моделей на неплохом мобильном процессоре AMD Athlon XP-M. Одной из немногих рискнувших выпустить подобное решение стала компания iRU. Новинка, Novia 5012, обладает небольшой 12-дюймовой матрицей. Характеристики довольно неплохи для компактного ноутбука: процессор с частотой 1.4 ГГц, 384 Мбайт памяти DDR, DVD/CD-RW комбо-привод и жесткий диск объемом 40 Гбайт и скоростью вращения шпинделя 5400 об/мин. Вес всего компьютера вместе с встроенной батареей составляет 2 кг. Рекомендуемая розничная цена установлена на уровне $1200, что не много для системы такого уровня. ■

ASUS СТАВИТ РЕКОРДЫ СКОРОСТИ

Компания ASUS представила новый привод DVD±RW – DRW-0804P с возможностью записи дисков на 8x скорости, причем обоих стандартов: DVD-R и DVD+R. Скорость перезаписи этих форматов составляет 4x, а запись обычных CD дисков – 24x. Такие высокие скоростные характеристики позволяют, например, записать диск DVD объемом 4.7 Гбайт всего за 7 минут. Совсем недавно это было верхней границей самых быстрых CD-RW дисководов. Разумеется, в устройстве реализованы фирменные технологии ASUS FlextraLink и FlextraSpeed, призванные предотвратить переполнение буфера чтения, чтобы при «подвисании» компьютера диск не сгорел в приводе. Другой полезной функцией является автоопределение качества носителя и выбор оптимальной скорости для его записи. Например, если диск старый и поврежденный, то на хороших участках скорость будет повыше, а на плохих – наоборот, снизится. ■



ABIT И ATI ЗАКЛЮЧИЛИ СОЮЗ

Канадская компания ATI заполучила в «союзники» еще одного крупного производителя видеокарт – тайваньскую ABIT. Первой увидит свет самая производительная модель на чипе Radeon 9800XT. В скором будущем ожидается расширение линейки версиями Radeon 9600XT, 9200 и другими (всего более десяти). Подобная тактика приносит плоды: за последний год выпускать продукцию на основе этих чипов решили несколько крупнейших производителей. Более того – сегодня практически не осталось компаний, занимающихся выпуском карт только на основе чипов nVidia. Последняя, в свою очередь, не собирается мириться со сложившейся обстановкой и выпускает различные версии GeForce FX несколько раз в месяц. Что ж, такая конкуренция всегда была нам на пользу. ■



МУЗЫКА В ЧАСАХ

Наручные часы с функцией флеш-накопителя с интерфейсом USB сегодня уже не редкость, а вот часы-mp3-плеер пока еще довольно экзотичны. Конечно, один из лидеров этого рынка, компания Casio, уже давно выпустила подобную модель, но похвастаться компактностью она вряд ли может, да и цена модели очень высокая. Исправить ситуацию решила фирма LAKS, представившая небольшие часы с флеш-памятью объемом от 32 до 256 Мбайт. Помимо проигрывания файлов, есть возможность записи, а потому круг применения часов очень широк. На массовый рынок новинки выйдут совсем скоро: ориентировочная цена составит $110 за 32 Мбайт модель и $350 за 256 Мбайт. ■

МИНИ-ТЕСТ

GENIUS WIRELESS NETSCROLL+ SUPERIOR

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

Эволюция в мире компьютеров происходит непрерывно. Темпы ее таковы, что через пару лет быстродействие систем будет определяться не скоростями внутренних устройств, а быстротой общения с человеком, то есть интерфейсом пользователь-компьютер.
Сегодня мы тестируем не виртуальный шлем и не систему голосового управления, а всего лишь мышь. Мышь эта призвана облегчить нам жизнь двумя способами: дополнительными кнопками и отсутствием провода.

Благодарим компанию «Бюрократ» за предоставленное для теста оборудование.



ЦЕНА (У.Е.): 22

КОМПЛЕКТАЦИЯ И ВНЕШНИЙ ВИД

Внутри коробки нашлась русскоязычная инструкция, мини-диск с драйверами и 4 аккумулятора. Аккумуляторы, кстати, на 1300 mAh вместо положенных по инструкции 550-700 mAh. Мышь оказалась прожорливой, за три дня посадила заряд батарей (причина в том, что используются никель-металлогидридные аккумуляторы, которым необходимо разработаться). Отсутствует какой-либо индикатор заряда на мыши. Зато ресивер является одновременно и зарядным устройством (интенсивность мигания красного индикатора зарядки связана с емкостью аккумуляторов).
Сама мышь несимметрична, с характерным горбом, а часть дополнительных клавиш расположена на левом боку – это означает, что мышь предназначена только для правшей (хотя в настройках есть переключение режимов для правши и левши).
Большой вес мыши (по сравнению с обычными – проводными) негативно сказывается на ее инертности – двигается она относительно тяжело. Специальное резиновое покрытие по бокам манипулятора призвано обеспечить надежный захват рукой.

ВОЗМОЖНОСТИ

В нашем распоряжении 10 кнопок. В настройках мыши (панель управления) можно изменять назначение каждой из них. Из доступных функций стоит отметить easy jump – оригинальное диалоговое окно, собравшее в себе популярные команды стандартных приложений (вырезать, вставить, отменить, а также запуск этих приложений). Хотя меню удобное, работа с горячими клавишами клавиатуры оказалась быстрее. На дополнительные клавиши можно назначить команду «выполнить», то есть запуск любого exe-файла (к сожалению, только одного). Несмотря на желания разработчиков сделать гибрид джойстика и мыши, в играх, где все решает скорость, часть кнопок нажимать не с руки, приходится перехватывать мышь по-другому. Из семи кнопок легки в обращении только четыре, остальные размещены неудобно.

РАБОТА В ОС И В ИГРАХ

При работе в ОС наблюдались некоторые сбои. Настроек скоростей перемещения курсора оказалось всего две – очень маленькая и очень большая, остальные положения бегунка неактивны (дублируют «быстрый» режим). Кнопка «web/home» то и дело норовила открыть не одно, а сразу два окна Интернет-обозревателя. Управление громкостью осуществляется медленно, зато из игр при этом не «выбрасывает».
Несимметричность мыши и отсутствие провода слегка обескураживают – иногда теряется ориентация (север-юг). Не советуем менять настройки ориентации без крайней необходимости: так как мышь автоматически калибруется, нет возможности восстановить настройки по умолчанию. Левый и правый клики звучат по-разному, оба чуть тише привычного. По инструкции, радиус действия системы 2м, но сигнал пропадает при удалении мыши от ресивера на три метра.
При простое мыши в течение 25 секунд интенсивность луча падает, а при простое более 45 секунд непрерывный луч сменяется пульсацией. «Отмерзает» после простоя мышь долго – несколько секунд. При зазоре в 2 мм от поверхности курсор замирает.
В играх мышь показала себя хорошо, пригодились настройки дополнительных клавиш. В 3D шутерах, например, оказалось возможным обойтись без клавиатуры – кнопки бега и перезарядки мы присвоили дополнительным клавишам. Использование клавиатуры становится необязательным, но без должной сноровки никто из нас так и не смог выиграть дуэль в UT 2003 и Quake III arena без клавиатуры.



ИК–приемник одновременно является еще и зарядным устройством.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Мышь оставила двоякое впечатление: с одной стороны, она многое может, а с другой, за функциональность приходится платить излишним весом и чуть большими габаритами. Часть кнопок малоприменима из-за неудачного расположения, но, по крайней мере, они не мешают.
Для работы в приложениях Windows можно обойтись стандартной мышкой, обучив ее при помощи программ распознавать «горячие движения». Плюсы Genius Wireless NetScroll+ Superior проявляются в играх, где важным фактором является скорость, – именно там можно найти применение дополнительным клавишам, действительно выиграв от этого. ■


Against Rome
Завоевание Рима

ТЕСТ LCD-МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ 19"

19-ДЮЙМОВОЕ ОКНО В ДРУГОЙ МИР

ТЕСТИРОВАНИЕ LCD-МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ 19"

Сегодня уже никто не сомневается, что господство технологии CRT завершилось. Мониторы с электронно-лучевой трубкой практически ушли с рынка, оставшись лишь в нишах низкобюджетных дисплеев и 21-дюймового профессионального оборудования. Со времени нашего последнего обзора качество и характеристики LCD-панелей значительно улучшились, а цены снизились. Объектом сегодняшнего тестирования стали LCD-мониторы с диагональю 19" в ценовой категории до $1000. Этот выбор не случаен, так как данные устройства позволяют получить значительно более качественную картинку в мультимедийных и игровых программах. При этом они вполне доступны среднему покупателю в связи с появлением и развитием систем потребительского кредитования, поддерживаемых многими банками и торговыми сетями в России.

TEST_LAB TEST_LAB@GAMELAND.RU

test_lab благодарит за предоставленное для тестирования оборудование компании: Rover Comruters (т. 964-32-80), DVM-group (т. 958-60-70), «Ланк» (т. 289-97-10), «Белый ветер» (т. 730-30-30)

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕСТИРУЕМОГО ОБОРУДОВАНИЯ

1. Philips 190B
2. EIZO FlexScan L767
3. SAMSUNG SyncMaster 193P
4. Acer AL1931
5. NEC MultiSync 1960NX
6. RoverScan OPTIMA 191
7. SONY SDM-HX93
8. SONY SDM-X93
9. ViewSonic VP191s
10. LG FLATRON L1920P
11. BENQ FP991

ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ УСТРОЙСТВ

Яркость

В CRT-мониторах изображение формируется за счет свечения люминофора, а у LCD-собратьев свет излучает люминесцентная лампа, расположенная в корпусе устройства. Тесты показывают, что у последних яркость значительно выше.

Контраст

Этот параметр определяется соотношением между самым ярким (белым) и самым темным (черным) значением. LCD-мониторы обладают более высокой контрастностью, что заметно даже визуально. За последние четыре месяца заявленные показатели контраста значительно выросли.

Цветопередача

Качество изображения зависит от того, насколько точно монитор отображает оттенок цвета, переданный видеоадаптером. Показатели большинства современных CRT-мониторов близки к идеальным. Мы были приятно удивлены результатами колориметрических тестов: за рассматриваемый период LCD-панели значительно улучшили значения цветопередачи и практически догнали CRT-коллег.

Разрешение

Особенностью LCD-матриц является наличие native разрешения, соответствующего количеству элементов матрицы, при котором достигается наилучшее качество изображения. Этот параметр устоялся и, как правило, одинаков как для 17", так и для 19" мониторов (1280*1024).

Латентность

При высокой латентности изображение может несколько размываться, а курсор оставлять шлейф. Оценить этот показатель по заявленным производителями характеристикам сложно, так как разными фирмами используются различные методы подсчета. По общему впечатлению, за последние четыре месяца латентность LCD-матриц снизилась.

Углы обзора

При взгляде на жидкокристаллический монитор под большим углом можно заметить, что изображение блекнет или становится негативным. Заявленные значения по этому параметру несколько увеличились и сейчас составляют 85/85 градусов, за исключением Acer AL1931, для которого заявлены 170/170 градусов.

Видимая область

Видимая область у CRT-мониторов, как правило, меньше, чем заявленная в характеристиках. LCD-матрица избавлена от этого несоответствия. Размер видимой области 19" LCD-монитора не намного отличается от размера видимой области 21" CRT-монитора.

PHILIPS 190B



ЦЕНА (У.Е.): 790

★ ★ ★ ★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м2: 250
Контраст: 500:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D

Монитор обладает хорошим качеством изображения. Колориметрическая диаграмма приятно удивила: все линии ровные, без скачков. В самом конце график красного цвета смещен вниз, графики синего и зеленого цветов практически совпадают. Результат в UT2003 также оказался хорошим: яркость высокая, детали темных текстур видны отчетливо. Цвета передаются не очень точно, особенно при высокой яркости: в этом случае все они приобретают оттенок белого. Латентность матрицы высокая: после движущегося курсора остается шлейф, прокручиваемый текст заметно размывается. Nokia Monitor Test не выявил никаких искажений геометрии матрицы. При выведении черного цвета во весь экран в нижней части возникает белое свечение. При подключении монитора через DVI-D вход никаких изменений качества изображения не происходит. Меню монитора удобное, с большим количеством опций. Philips 190B – очень хорош, но высокая латентность матрицы отрицательно влияет на общее впечатление от модели.

EIZO FLEXSCAN L767



ЦЕНА (У.Е.): 1280

★ ★ ★ ★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м^2: 250
Контраст: 500:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Монитор обладает высоким качеством изображения. Колориметрическая диаграмма не самая лучшая: все линии ровные, но между собой не совпадают. В самом начале у каждой из них наблюдается неровность. В UT2003 результат оказался лучше: яркость высокая, и детали темных текстур видны отчетливо. Цвета реалистичные, линии их раздела практически не размыты. Контрастность высокая. Латентность матрицы дает о себе знать: после движущегося курсора остается заметный шлейф, прокручиваемый текст немного размывается. Геометрия матрицы незначительно искажена в правом и левом верхних углах, но это заметно лишь при очень детальном исследовании. Если подключить монитор через цифровой вход, размытость линий почти исчезает, время отклика пикселя немного сокращается. При выведении белого цвета во весь экран, в верхней его части можно увидеть слабое голубое свечение. Меню дисплея удобное, с большим количеством различных опций. EIZO FlexScanL 767 –качественный аппарат, но имеет определенные недостатки, так что его цена явно завышена.

ТЕСТ LCD-МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ 19"

SAMSUNG SYNCMASTER 193P



ЦЕНА (У.Е.): 900

★★★★★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м^2: N/A
Контраст: 700:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: N/A / N/A
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Неплохой монитор по всем параметрам. Колориметр выдал качественную диаграмму: все линии ровные, практически совпадающие между собой и с диагональю. В UT2003 результат так же оказался хорошим: яркость высокая, так что детали темных текстур видны отчетливо. Цвета реалистичные, границы раздела между ними немного размыты, контрастность высокая. Латентность матрицы незаметна: движущейся курсор мыши лишь немного утолщается, прокручиваемый текст не размывается вовсе. Nokia test выявил незначительное искажение геометрии матрицы в левой ее части. При подключении монитора через цифровой вход размытость линий исчезает и увеличивается яркость. SAMSUNG SyncMaster 193P – один из наиболее эргономичных мониторов. Его экран имеет возможность поворачиваться на 180 градусов, что позволяет ставить его в портретный режим. Так же можно менять высоту экрана и поворачивать его относительно стола во всех направлениях. Из недостатков надо отметить отсутствие кнопок управления на корпусе, но в комплект поставки входит ПО, с помощью которого можно управлять всеми параметрами изображения.

ACER AL1931



ЦЕНА (У.Е.): 939

★★★★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м^2: 300
Контраст: 700:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 170/170
Интерфейс: D-SUB, DVI-D, s-video, RCA (audio, video).

Монитор обладает высокими параметрами изображения. Колориметр выдал качественную диаграмму: линии практически совпадают друг с другом и с диагональю, резких скачков нет. В UT2003 результат оказался не столь выдающимся: яркость невысокая, и детали темных текстур видны лишь при несильном внешнем освещении. Тем не менее, цвета насыщенные, а линии раздела между ними не размыты. Латентность матрицы низкая, поэтому за движущимся курсором остается лишь едва заметный шлейф, прокручиваемый текст практически не размывается. Nokia Monitor Test выявил искажение геометрии матрицы в правой ее части. При выведении черного цвета на весь экран наблюдается слабое белое свечение по углам. У монитора имеется DVI-D вход, но при подключении к нему качество изображения остается прежним. Блок питания выносной, что позволило сделать корпус тонким. Меню монитора подробное, но с крайне неудобной навигацией. Из недостатков также надо отметить то, что кнопка включения/выключения подсвечивается яркой синей лампочкой, которая мешает работать.

NEC MULTISYNC 1960NX



ЦЕНА (У.Е.): 910

★★★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м^2: 250
Контраст: 600:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Колориметрическая диаграмма этого монитора не очень хорошая: линии ровные, но график красного цвета смещен вниз. Резких скачков нет. Яркость невысокая, так что детали темных предметов видны плохо, особенно при сильном внешнем освещении; если же выставить ее максимальное значение, у всех цветов появляется серый оттенок. Результат в UT2003 высокий, особенно приятное впечатление оставляют реалистичные цвета и высокая контрастность. Латентность матрицы высокая: после движущегося курсора мыши остается заметный шлейф, прокручиваемый текст сильно размывается. Nokia Monitor Test не выявил никаких искажений геометрии матрицы. В наличии есть DVI-D вход, при подключении к которому яркость немного увеличивается. Меню монитора удобное, но количество опций невелико. Блок питания встроенный, что увеличивает толщину корпуса. В станине имеется круг, предотвращающий появление царапин на крышке стола при повороте монитора. В целом, не самый лучший монитор, учитывая его цену.

Размеры и эргономика
Один из основных недостатков CRT-мониторов – это большие габариты. Чтобы насладиться игрой на 21" мониторе, придется пожертвовать большей частью рабочего места на столе, в то время как 19" LCD-панель занимает примерно в два раза меньше места, чем 15" CRT-устройство.

МЕТОДЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

Кратко опишем используемые методы тестирования.

Колориметрический тест
При помощи колориметра с монитора снимались показатели отображения оттенков от самого темного до самого светлого по трем цветам RGB (Red, Green, Blue). При выводе результатов была внесена поправка для преобразования графиков в прямые, удобные для оценки. При идеальной цветопередаче прямые трех цветов совпадают и идут строго из нижнего левого угла координатной сетки в правый верхний.

Яркость и контраст
Тестируемые аппараты подключались через сплиттер вместе с эталонным CRT-монитором для получения идентичного изображения. Результаты определялись методом визуального сравнения.

Латентность матрицы
Прокрутка текста на белом фоне позволяла оценить данный параметр визуально. Для сравнения мониторы также подключались через сплиттер.

Nokia Monitor Test
позволял получить дополнительную информацию о цветопередаче, яркости и контрастности, а также использовался при оценке геометрии тестируемых мониторов. ■

ВЫВОДЫ

Итак, за последние четыре месяца характеристики LCD-мониторов значительно улучшились. Современные 19" панели позволяют играть и просматривать фильмы с высоким качеством изображения на экране с диагональю, сравнимой с размерами 21" CRT-мониторов. А система потребительского кредита делает данные устройства вполне доступными среднему пользователю. По результатам тестов, «Выбор редакции» получает монитор BenQ FP991 за выгодное отношение цена/качество, а «Лучшей покупкой» становится – благодаря близкой к идеалу цветопередаче за меньшую цену – RoverScan OPTIMA 191.

ТЕСТ LCD-МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ 19"

ROVERSCAN OPTIMA 191



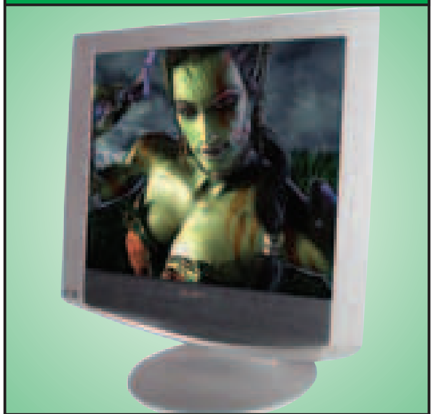
ЦЕНА (У.Е.): 687

★ ★ ★ ★ ★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м^2: 250
Контраст: 500:1
Латентность матрицы, мс: 15
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Монитор обладает наиболее качественной цветопередачей из всех представленных в обзоре. Графики цветов ровные, практически совпадают с диагональю. Линия красного цвета в конце графика немного смещена вниз, в начале есть небольшой скачок. В UT2003 результат также оказался хорошим: цвета реалистичные, границы между ними не размыты. Яркость, напротив, невысокая. Латентность матрицы низкая: движущийся курсор мыши лишь немного утолщается, прокручиваемый текст практически не размывается. Nokia Monitor Test выявил небольшое искажение геометрии матрицы в правом углу. При выведении белого цвета во весь экран, в правой его части наблюдается едва заметное голубое свечение. При подключении к DVI-D входу возрастает яркость. Навигация по меню интуитивно понятна, количество опций невелико. Очень хороший монитор по всем параметрам, а при подключении к цифровому входу изображение становится практически идеальным, да и цена более чем приемлема.

SONY SDM-HX93



ЦЕНА (У.Е.): 1020

★ ★ ★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м^2: 450
Контраст: 800:1
Латентность матрицы, мс: 16
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Хотя монитор SONY SDM-HX93 обладает высокими показателями качества изображения, колориметрическая диаграмма неидеальна: графики плавные, но смещены относительно диагонали, а графики зеленого и красного цветов сдвинуты вниз. В UT2003 результат оказался лучше: яркость высокая, поэтому все детали темных текстур видны отчетливо даже в условиях сильного внешнего освещения. Контрастность хорошая, линии раздела цветов не размыты. Лишь небольшое утолщение движущегося курсора говорит о низком значении латентности матрицы, а прокручиваемый текст практически не размывается. Nokia Monitor Test выявил небольшое искажение геометрии матрицы в правом верхнем углу. Меню монитора содержит множество различных опций, но навигация неудобна. Надо отметить наличие фиксированных настроек яркости, выбираемых в зависимости от того, смотрите ли вы видео, играете или работаете с текстом. Есть DVI-D вход, но никаких отличий по качеству изображения при подключении к нему замечено не было. Блок питания встроенный. Невысокие результаты для монитора такого класса и ценовой категории.

SONY SDM-X93



ЦЕНА (У.Е.): 950

★ ★ ★ ★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м^2: 250
Контраст: 600:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Этот монитор обладает высокими показателями качества изображения, хотя колориметрическая диаграмма не очень хорошая: линии ровные, но не совпадают между собой и смещены относительно диагонали. Результат в UT2003 оказался неплохим: яркость высокая и детали темных текстур видны отчетливо даже при сильном внешнем освещении. Контрастность также на высоком уровне, линии раздела цветов не размыты. Латентность матрицы невелика: после движущегося курсора мыши остается лишь небольшой шлейф, прокручиваемый текст немного размывается. Nokia Monitor Test выявил небольшое искажение геометрии матрицы в правой части. Это, в частности, связано с тем, что она плохо приклеена к корпусу. При подключении монитора через DVI-D вход немного увеличивается яркость, других изменений не наблюдается. Меню удобно для навигации, но количество опций невелико. В станине имеется поворотный круг, препятствующий царапанию стола при повороте монитора. SONY SDM-X93 - неплохая модель с высоким качеством изображения.

ПОКУПКА МОНИТОРА В КРЕДИТ

Несмотря на очевидные достоинства 19" LCD-мониторов, относительно высокая цена может помешать приобрести подобное устройство. Действительно, заплатить сумму порядка $800 сразу довольно тяжело. Однако получить желаемую панель уже сейчас вам поможет система потребительского кредитования, имеющаяся практически у всех ведущих торговых фирм. Покупка в кредит происходит следующим образом: вы приходите в магазин, оформляете кредит (необходимо предоставить документы, удостоверяющие личность), платите первоначальный взнос (от 0% до 30%) и забираете монитор домой. В дальнейшем магазин не участвует, а вы оплачиваете ежемесячные платежи банку, выдавшему кредит, в ближайшем отделении. Ставки, сроки и условия различаются у разных фирм в зависимости от банка-партнера (данные по потребительским кредитам некоторых московских фирм можно посмотреть в таблице). Помните, что покупка в кредит связана с определенной ответственностью, поэтому кредит можно получить только с определенного возраста (обычно, с 21-23 лет) при наличии постоянной прописки в зоне действия банка и постоянного места работы. Таким образом, при оформлении кредита банк проверит вас (это обычно занимает от 15 минут до часа), по результатам которой вам может быть отказано в кредите без объяснения причин. Если вы не достигли нужного возраста, то кредит придется оформлять вашим родителям.

Фирма	Банк	Первоначальный взнос (%)	Срок (мес.)	Ставка (% годовых)	Ежемесячный платеж (% от суммы/мес)	Требования к клиенту	Удостоверяющие документы	Выплата кредита
«Формоза» (http://www.island-formoza.ru/)	«Home credit and finance bank» (http://www.homecredit.ru/)	30	4 8 12 16 20 24	34.8 31.2 28.4 27 26.4 26.8	27.9 15.1 10.7 8.5 7.2 6.4	Не моложе 18 лет, не менее 10 месяцев на последнем месте работы	Паспорт РФ + загранпаспорт, либо водительские права, либо карточка пенсионного страхования, либо свидетельство о получении ИНН	В любом банке кроме «Сбербанка»

ТЕСТ LCD-МОНИТОРОВ С ДИАГОНАЛЬЮ 19"

VIEWSONIC VP191S



ЦЕНА (У.Е.): 900

★ ★ ★ ★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м²: 250
Контраст: 600:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Данный монитор продемонстрировал невысокое качество изображения. Колориметрическая диаграмма заставляет задуматься: графики совпадают только на небольшом участке, а затем линии зеленого и красного цветов смещаются вниз. В самом начале у всех графиков наблюдаются скачки. При тестировании в UT2003 результат оказался лучше: качественные и реалистичные цвета, высокая контрастность. Яркость же, наоборот, низкая, а значит, детали темных текстур видны лишь при несильном внешнем освещении. Если же выставить яркость на максимальное значение, у всех цветов возникает серый оттенок. Латентность матрицы невелика: движущийся курсор мыши лишь немного утолщается, а прокручиваемый текст не размывается вовсе. Nokia Monitor Test выявил небольшое искажение геометрии матрицы в правой части экрана. При подключении монитора через DVI-D вход увеличивается яркость изображения. Блок питания встроенный, но толщина корпуса небольшая. Меню монитора удобное, с большим количеством опций. Надо отметить, что экран можно поворачивать в портретный режим, что очень удобно при работе с текстом.

LG FLATRON L1920P



ЦЕНА (У.Е.): 750

★ ★ ★ ★

Разрешение: 1280x1024
Яркость, кд/м²: 250
Контраст: 400:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 88/88
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Этот монитор показал достаточно хороший результат. При этом колориметрическая диаграмма выявила небольшие искажения цветопередачи: линии графиков не идеально ровные,зеленый и красный цвета несколько смещены. Тем не менее, в реальных играх это практически незаметно. В UT2003 результат оказался неплохим: цвета насыщенные. Яркость невысокая, так что детали темных текстур видны лишь при слабом внешнем освещении. После движущегося курсора мыши остается небольшой шлейф – в пределах допустимого. Nokia Monitor Test выявил незначительное искажение геометрии матрицы в углах: форма окружностей оказалась отличной от идеального круга. В остальных частях экрана этот дефект никак себя не проявил. Навигация по меню монитора удобная. На передней панели расположена кнопка включения, обрамленная ярко-синей лампочкой. Одни пользователи примут это как модную особенность дизайна, другие свет будет отвлекать от работы.

BENQ FP991



ЦЕНА (У.Е.): 800

★ ★ ★ ★ ★

Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м²: 300
Контраст: 700:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.

Монитор BenQ FP991 обладает хорошим качеством изображения. Колориметрическая диаграмма говорит о высоком качестве цветопередачи: все линии ровные, практически совпадающие между собой и с диагональю. Имеется только один резкий скачок в самом начале. В UT2003 результат также оказался хорошим: цвета реалистичные, границы между ними не размыты. Яркость невысокая, поэтому детали темных объектов видны плохо. Латентность матрицы низкая - движущийся курсор мыши лишь немного утолщается, прокручиваемый текст не размывается. Nokia Monitor Test выявил небольшое искажение геометрии матрицы в левой части. При подключении монитора к DVI-D-входу происходит заметное увеличение яркости. Экран можно поворачивать на 90 градусов в режим "портрета", что делает работу с текстом более комфортной. В станине имеется встроенный поворотный круг, препятствующий появлению царапин на столе. Меню монитора подробное и удобное для навигации. Блок питания выносной, но толщина корпуса большая. В целом прекрасные результаты тестирования удачно дополняются не столь высокой ценой.

Фирма	Банк	Первоначальный взнос (%)	Срок (мес.)	Ставка (% годовых)	Ежемесячный платеж (% от суммы/мес)	Требования к клиенту	Удостоверяющие документы	Выплата кредита
«ОЛДИ» (http://www.oldi.ru/)	«1 О.В.К.» (http://www.ovk.ru/)	0	6, 12	29		Не моложе 20 лет, постоянная регистрация в Москве или Московской области, не менее 6месяцев на последнем месте работы	Паспорт РФ + загранпаспорт, либо водительские права, либо карточка пенсионного страхования, либо свидетельство о получении ИНН	В любом отделении банка
«Сетевая лаборатория» (http://www.netlab.ru/)	«Русский стандарт» (http://www.rs.ru/)	15	6, 12	29 + 1,9% банк. обслуживание	Можно автоматически рассчитать на сайте	Женщины от 21 года, мужчины от 23 лет, постоянная регистрация в Москве или Московской обл.	Паспорт РФ + загранпаспорт, либо водительские права, либо карточка пенсионного страхования, либо свидетельство о получении ИНН	В любом отделении банка, магазинах сети «М-Видео» и «Мир»
ULTRA Computers (http://www.ultracomp.ru/)	тот же	30 (цена по прайсу увеличивается на 5%)	6, 12	29 + 1,9% банк. обслуживание		Старше 23 лет, регистрация в Москве или Московской обл. не менее 1 года	Те же	Там же

ТЕСТ-ЛАБ СОВЕТУЕТ

УСТАНОВКА И НАСТРОЙКА МОНИТОРА BENQ FP991

BenQ FP991 – жидкокристаллический монитор профессионального класса с диагональю 19 дюймов. Его видимая область приблизительно такая же, как и у классического CRT-монитора с диагональю 21 дюйм. BenQ FP991, подобно любому другому LCD, гораздо более компактен чем CRT-монитор, что дает ему ряд несомненных преимуществ. При этом качество изображения весьма высокое.

Монитор BenQ FP991 подключается двумя способами: либо к аналоговому входу (D-SUB), либо к цифровому (DVI-D). Мы рекомендуем последний вариант, так как при этом качество изображения будет существенно лучше. На различных видеоадаптерах существует два типа цифровых выходов – DVI-D и DVI-I. Задействовать можно любой: монитор автоматически определит тип входящего сигнала (цифровой или аналоговый). Поскольку у BenQ FP991 есть два входа, то к ним, соответственно, можно подключить два компьютера. В меню предусмотрена опция, позволяющая «на лету» переключаться между двумя сигналами. К сожалению, отсутствует функция Split Screen, с помощью которой экран делится на две части при работе сразу с двумя PC.

В комплект поставки монитора входит диск с различными программами и файлами. Помимо очень подробной инструкции по установке и настройке монитора, есть так называемый цветовой профиль монитора. Он содержится в файлах с расширением *.icm и *.icc, которые можно найти на компакт-диске. Как известно, любой монитор, каким бы хорошим он ни был, в той или иной степени искажает цвета. Цветовой профиль заметно исправляет этот дефект, но все-таки полностью ошибки цветопередачи устранить не удается.

Чтобы загрузить профиль надо зайти в настройки экрана и там в закладке «color management» загрузить *.icm-файл. Также на прилагаемом CD есть программа i-key, которая выводит во весь экран цветную таблицу. С помощью опций меню следует выставить настройки так, чтобы все цвета отображались корректно, то есть белый должен быть без оттенков синего, черный – без белого свечения и так далее.

Одним из основных достоинств монитора BenQ FP991 является возможность поворота экрана в режим «портрет». Это особенно удобно при работе с текстами, так как при этом на экране целиком умещается лист формата A4 в натуральную величину. Чтобы перейти в режим «портрет», необходимо до упора отклонить корпус монитора от себя и только после этого повернуть его на 90 градусов по часовой стрелке. Изображение также повернется. Для перехода в другие положения используется программа Pivot Pro, которую можно найти на прилагаемом диске. После ее установки в трее возникает иконка, вызывающая меню. В нем есть несколько пунктов: поворот на 90, 180 и 270 градусов, а также возврат в нормальное положение, вне зависимости, на какой угол было повернуто изображение. Такие же пункты появляются и в меню, всплывающем при нажатии левой кнопки мыши в любой части экрана. Также есть возможность сделать отдельную кнопку на рабочем столе, при нажатии на которую изображение поворачивается на 90 градусов. Другие важные настройки Pivot Pro находятся в меню параметров монитора.

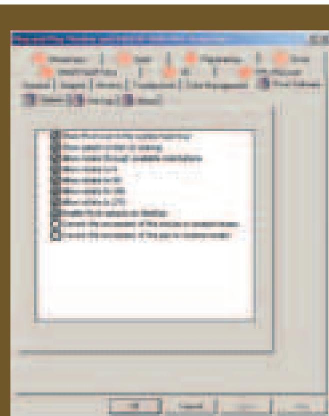
Правильно настроенный BenQ FP991 сделает игру и работу за компьютером комфортной. ■

Монитор BenQ FP991.
Небольшие размеры + стильный дизайн.

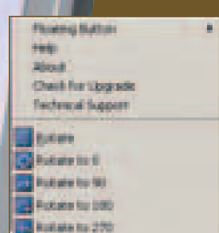


ПАРАМЕТРЫ BenQ FP991

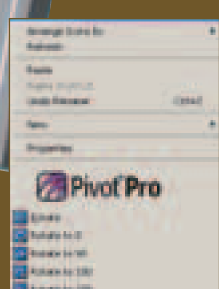
Разрешение: 1280*1024
Яркость, кд/м²: 300
Контраст: 700:1
Латентность матрицы, мс: 25
Угол зрения (по вертикали/по горизонтали), градусы: 85/85
Интерфейс: D-SUB, DVI-D.



Меню настроек программы Pivot Pro.



Меню Pivot Pro в трее.



Меню Pivot Pro, всплывающее при нажатии правой кнопки мыши.



Толщина корпуса монитора уменьшена за счет выносного блока питания.

ОНЛАЙН-ВЕРСИЯ:
http://www.banzai.otaku.ru



ВЫПУСК ПОДГОТОВИЛ
ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

Летом 1975 года Роджер Уотерс и Дэвид Гилмор записали песню «Wish You Were Here» – исполненную тоски и надежды балладу о кромешном одиночестве. Без малого тридцать лет спустя аниматоры с японской студии Gonzo Digimation под тем же названием сняли научно-фантастическую лав-стори, где чувства двух подростков распускаются вместе с хаосом, угрожающим гибелью цивилизации. В российский прокат мини-сериал вышел под новым, «коммерчески выгодным» названием, потеряв отсылку к щемящей композиции Pink Floyd...

«СОЛДАТЫ БУДУЩЕГО» (I WISH YOU WERE HERE) 4 серии, режиссер Сэидзи Мицусима, 2001
российский издатель MC Entertainment **НАШ РЕЙТИНГ**: ★★★★★

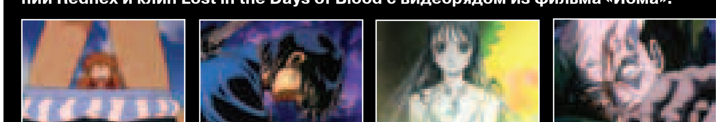


Земля пока цела. И Токио цел. Идет своим чередом обычная жизнь – гигантский муравейник рано просыпается, и вот уже кипят, бурлят утренние водовороты, перетекая в дневную круговерть десятков миллионов людей на десятках квадратных километров стекла, стали, бетона и зелени; бурный поток разлетается брызгами вечерней суеты ресторанов и клубов, чтобы далеко за полночь замереть, коротко забыться, почти иссякнуть до утра. Мало кто знает, что утром мегаполис недосчитается своих граждан; заметить этого не дадут ни газетчикам, ни полицейским – только молва пойдет: такой-то пропал, такого-то видели в последний раз там-то... но некому прислушаться, кроме стариков. В Токио приезжают работать, чтобы ночью умчаться на электричке на тихую станцию, домой, подальше от залитых неоном магазинов и запруженных трехъярусных развязок. И если утром служащие встретят вместо многоэтажного бизнес-центра груду дымящихся обломков – что ж, в большом городе все бывает. Взорвался газ, хорошо что ночью, обошлось без пострадавших. Строители в белых касках сноровисто расчищают завалы. Торопятся на работу люди. Ничего не подозревают люди. Военные умеют хранить секретность. Военные еще надеются локализовать очаг, обойтись малой кровью, задавить проблему в зародыше. Поэтому молчат сирены, нет на улицах тяжелой бронетехники и санитарных кордонов. Поэтому до сих пор не объявлена эвакуация.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!»

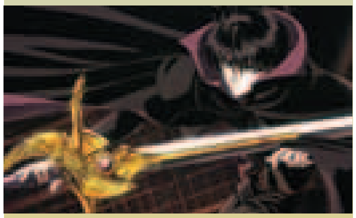
СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру вы найдете русские трейлеры фильмов «Солдаты будущего» и «Йома: посланцы царства тьмы»; фэнский клип-монтаж из разных аниме на композицию Wish I Were a Lesbian; видео на песню Wish You Were Here в исполнении Rednex и клип Lost in the Days of Blood с видеорядом из фильма «Йома».



SUPER ShortNews Turbo EX Edition

ГАЗЕТА «НИХОН КЭЙДЗАИ Симбун» сообщает, что 27 февраля японский оператор сотовой связи Index приобрел аниме-студию Madhouse («Аниматрица», Vampire Hunter D, Chobits, X) за 600 млн. иен ($ 5,494 млн.). Рост функциональности мобильных телефонов, особенно в Японии, где действуют сети третьего поколения, выливается в большой спрос на адаптированную под стандарты мобильной телефонии анимацию, и с покупкой известной студии позиции Index в этой области заметно укрепились. Смена владельца не отразится на выпуске традиционной продукции Madhouse, на студии просто создан новый отдел, занимающийся мобильным и цифровым контентом.



СУДЕБНОЕ разбирательство по правам на аниме-сериал Super Dimensional Fortress Macross (известен в России как часть «Роботеха») завершилось в пользу студии Tatsunoko Pro: судья Верховного суда Японии Хироси Фукуда отклонил апелляцию Studio Nue. Отказ Верховного суда означает вынесение окончательного вердикта и невозможность подачи дальнейших апелляций. История с правами на оригинальный Macross очень запутанная, с подробностями можно ознакомиться на сайте http://www.animenewsnetwork.com/.



ТЕЛЕКАНАЛ WOWOW разместил в сети первый эпизод аниме-сериала Paranoia Agent по сценарию Сатоси Кона (Perfect Blue, Millennium Actress, Tokyo Godfathers). Если вас не пугает чистый японский язык и потоковое видео, можете смело отправлять по адресу



Вспышки вирусной активности учащаются. Скоро, совсем скоро в секретных сводках замелькает страшное слово «эпидемия». Тогда перестанут выручать подрывы зданий, завалы улиц с инфицированными, а вспомогательные службы не смогут обеспечивать информационную блокаду. Тогда начнется паника, и не помогут уже прекрасно тренированные, натасканные на борьбу с отдельными инфицированными бойцы НБО. А какие надежды возлагались на нано-броневые отряды поначалу, когда вспышки мутаций только начались, и была обнаружена причина – вирус М34, занесенный на Землю метеоритом... Сейчас воины НБО в своих защитных скафандрах уже не могут эффектно противостоять многочисленным чудовищам, в которых в мгновение ока превращаются группы горожан. Правительство связывает надежды с передовым спецпроектом – ученые своим громоздким оборудованием пытаются усилить способности девочки, обладающей даром влиять на природу мутантов. Юной Аи приходится нелегко, результаты она показывает далекие от идеала. Когда судьба этой подавленной, истощенной постоянным вниманием исследователей девочки переплетается с судьбой Юдзи Тамия – отчаявшегося, обозленного солдата НБО – сталкиваются интересы могущественных ведомств, и будущее странной пары – а на самом деле, всего человечества – повисает на волоске.

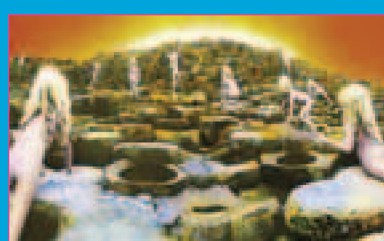
Сценарий «Солдат будущего» не-

ИСТОЧНИКИ ВДОХНОВЕНИЯ

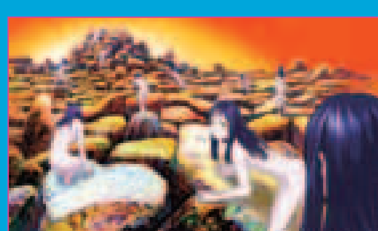
МЫ ОБНАРУЖИЛИ НЕОЖИДАННОЕ СХОДСТВО...

Две иллюстрации к сериалу показывают степень уважения, с которой аниматоры Gonzo относятся к психоделической рок-музыке семидесятых – картинки выполнены на основе обложек альбомов Wish You Were Here команды Pink Floyd и Houses of the Holy коллектива Led Zeppelin.









ВНИМАНИЕ!

КОНКУРС!

«Страна Игр» и компания MC Entertainment разыгрывают диск с фильмом «Солдаты будущего». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный ниже вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 15 апреля.

Вопрос:

Какой старый советский мультфильм оказал значительное влияние на режиссеров Хаяо Миядзаки и Исао Такахату?

1. «Каштанка»
2. «Снежная королева»
3. «38 попугаев»

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке).

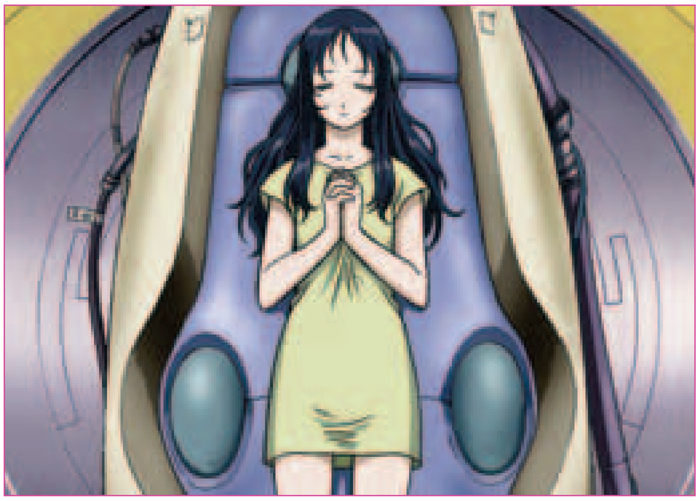
E-mail: banzai@gameland.ru



ОЧЕРЕДНОЙ

ПОБЕДИТЕЛЬ!

DVD с аниме Trigun получает Петр Куницын из г. Москвы: космический корабль в одноименном сериале 1974 года назван в честь знаменитого линкора «Ямато».

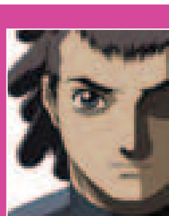


даром принадлежит перу женщины. Хотя в четырехсерийном цикле достаточно футуристичной техники и сцен действия, в первую очередь автор сюжета Манаба Исикава преподносит зрителю историю любви тинейджеров, чьи жизни исковерканы необъявленной войной. Они случайно встречаются во внутреннем дворе правительственного комплекса, где лежа на сочном газоне и уставившись в звездное небо можно хоть ненадолго забыть о том, кто ты, где находишься и что за миссию обязан выполнить. Хрупкая Аи содержится в изоляции, лишена общения с друзьями, у нее отбирают даже щенка – игра с ним снижает ее способность к концентрации. Юдзи трясет бессильная злоба, он клянет собственную беспомощность и нерешительность начальства – товарищи жертвуют собой, а враг крепнет с каждой схваткой. И они убегают – прочь от дверей с магнитными замками, вежливых докторов с безразличными глазами, от обреченных однополчан и их хладнокровных командиров, прочь из больницы и казармы. А сбежав – понимают, на что обрекли мир, дав волю своим слабостям. Их находят, разлучают, используют функционеры, чьи планы трескаются, рушатся, как прорванная дамба: вирус мутирует, и вот уже бойцы НБО становятся тем, с чем только что бились насмерть. Поодиночке Аи и Юдзи теперь совершенно бесполезны, только вместе они были способны что-то противопоставить заразе – запоздало осознают седые генералы и доктора наук, высокопоставленные члены Генштаба и военные советники. Встретятся ли две истерзанные души до того, как станет слишком поздно; до мгновения, после которого ничего уже не будет значить ни занавешенный курткой фонарь над газоном, ни стоящий на полке игрушечный пес?..

How I wish, how I wish you were here.
We're just two lost souls
Swimming in a fish bowl,
Year after year,
Running over the same old ground.
What have we found?
The same old fears.
Wish you were here. ■

ОСОБЕННОСТИ DVD-РЕЛИЗА

В GONZO НЕ ПОСКУПИЛИСЬ НА БОНУСНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



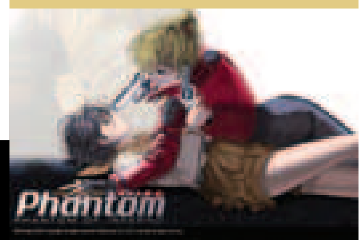
И DVD, и комплект из двух видеокассет, на которых вышли в России «Солдаты будущего», помимо всех четырех серий цикла, предлагают зрителям клип под музыку композитора Кэндзи Каваи, в работе над сериалом специально выбравшего направление progressive rock; интервью с режиссером Сэидзи Мацусима, сценаристкой Манабу Исикава и главным продюсером мини-сериала; а также галереи техники, персонажей и дизайнов обложек (последнее – только на DVD).

SUPER ShortNews Turbo EX Edition

http://www.dream.com/contents/wowow/mousou/index.html. Даже без перевода видно, что вещь получилась очень сильная – ждем релиза в США... или даже в России?



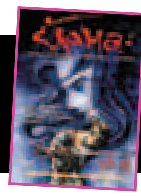
▸ СУДЯ ПО ИНФОРМАЦИИ сайта Kung Fu Cult Cinema (http://www.kfccinema.com/), кинокомпания Toho Pictures готовит следующий, юбилейный фильм о Годзилле к международному релизу. Официально подтверждены ранние слухи о том, что новую ленту о радиоактивном монстре срежиссирует Рюхэи Китамура («Противостояние»). Финансирование фильма почти вдвое превысит бюджеты предыдущих фильмов о Годзилле, а часть спецэффектов доверят американским специалистам – немудрено, ведь уже поговаривают о том, что в картине будут сражаться аж десять монстров из предыдущих частей!



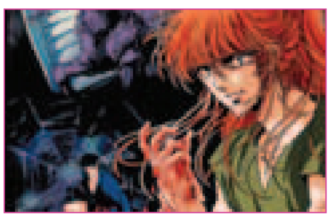
▸ В СЕТИ ПОЯВИЛСЯ двухминутный трейлер мини-сериала Phantom the Animation (http://www.kss-inc.co.jp/anime/phantom/movie/phantom.rm) – цикла из трех OVA, снятых на основе известного в Японии хентайного квеста-детектива для PC. Первый эпизод сериала вышел во 2-м регионе 27 февраля.

▸ 11 ФЕВРАЛЯ В ВОЗРАСТЕ 78 лет скончался актер Хитоси Такаги, известный как голос доброго лесного чудища Тоторо из одноименного фильма Хаяо Миядзаки и владелец ресторана из фильма «Танпопо» Итами Юдзо. Старые фэны аниме помнят его читавшим текст от автора в «Галактическом экспрессе 999» режиссера Рин Таро. Такаги-сан состоял в театральной труппе «Бункагудза», он исполнил одну из ролей в пьесе «Харунацу Акифую» («Весна-лето осень-зима»), прославившейся благодаря так называемому «иррациональному» подходу к актерской игре.

МЕСТЬ НИНДЗЯ



«ЙОМА: ПОСЛАНЦЫ ЦАРСТВА ТЬМЫ» (YOMA)
Режиссер Такаси Анно, 1989
Российский издатель: MC Entertainment
★★★☆☆

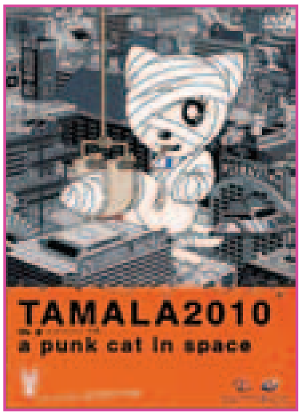




Снятая в самом конце восьмидесятых годов прошлого века, эта двухсерийная экранизация манги художницы Кэи Кусоноки стала одним из аниме, предвосхитивших жанровый эталон, коим считается «Манускрипт ниндзя». Как и в картине Йосиаки Кавадзири, здесь действует ниндзя (синоби), навлекший на себя гнев демонов-йома. Хикагэ преследует бывшего соратника и почти что брата, Мару, вдруг отринувшего клановый кодекс и ранившего Хикагэ отравленным сюрикеном перед тем, как навсегда оставить клан. Вскоре становится ясно, что Мару вовсе не человек, а инкарнация властелина мира демонов, Кикуго. На протяжении 87 минут мы видим все, что должно быть в зловещей легенде о феодальной Японии: молниеносные поединки самураев и синоби, отвратительных демонов и духов, заговоры, предательство и любовь. Если бы еще графика и анимация не выглядели такими наивными и устаревшими, а качество видео напоминало бы современные релизы... Вещь для ностальгирующих ценителей, интересное пополнение фильмотеки серьезного коллекционера. ■

МИНИ-ОБЗОРЫ DVD

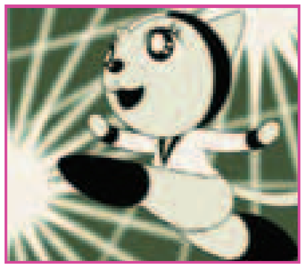
Фильмы для рецензирования любезно предоставлены интернет-магазином «Ау, DVD» (http://www.au-dvd.ru)



TAMALA 2010: A PUNK CAT IN SPACE

Создатели Trees of Life, 2003

★★★★



Раз в много лет появляется анимационный фильм, способный бросить вызов знаменитой «Желтой подводной лодке» – настолько необычный, гротескный изображает он мир, так странны и нетипичны его персонажи, а сюжет – многомерен и допускает сразу множество толкований. Черно-белые, стилизованные под мультфильмы двадцатых годов и параллельно демонстрирующие 3D-графику приключения космической кошечки-путешественницы Тамалы, по пути на Орион оказавшейся на собачьей планете Кью, по задумке авторов – арт-группы из двух человек – призваны стать мерчандайзинговой машиной вроде легендарной Hello Kitty. Сложно сказать, «работает» ли фильм в этом ключе, зато не приходится сомневаться в исключительности картины как путешествия, трипа, широко раздвигающего границы сознания. ■



DIRTY PAIR: AFFAIR ON NOLANDIA

Режиссер Масахару Окуваки, 1985

★★



«Грязная парочка» охотниц за удачей Юри и Кеи почти не знакома молодым фэнам аниме. Чтобы застать девчонок в зените славы, надо, как минимум, отправиться в восьмидесятые, откуда к нам и попал этот часовой OVA-фильм. Беда в том, что двадцать лет назад было модно играть в Galaxian, танцевать брейк и смотреть Dirty Pair, но сегодня ни одно из этих занятий язык не повернется назвать увлекательным. Юри и Кеи безнадежно устарели вместе со своими дурацкими костюмами, жуткими прическами и заезженными шутками: за два десятилетия снято столько разнообразного аниме, где сексуальные дамочки стреляют из пушек и как угорелые носятся по всей галактике, что более избитую тему надо еще поискать. Тут есть робот-убийца, единорог и летающая тарелка – но какая, в сущности, разница, кто противостоит девчонкам в этот раз? Очевидно, релиз ADV рассчитан на тех троих археологов, что раскопают этот несчастный диск лет через пятьсот. ■



PRETEAR VOL. 1

Режиссер Киоко Саяма, 2001

★★★



Создатели взвалили на свои хрупкие плечи титанический труд подружить под одной крышей все поджанры женского аниме, известные матушке-природе: в Pretear теснится романтическая история сродни Marmalade Boy, шоу девочек-волшебниц в духе Card Captor Sakura, хроника грызни старшеклассниц вроде Hana Yori Dango, мужской гарем типа Fushigi Yugi и фэнтезийная сказка о незнакомом мире, как Vision of Escaflowne. В результате, конечно, получилась полная каша, разбитая на получасовые серии с миллионом действующих лиц и тысячей сюжетных линий, за которыми крайне тяжело уследить. Среди авторов «Банзай!» нет девочек-подростков, но мы подозреваем, что перечисленные недостатки ровно ничего для оных особ не значат. Главное – мальчики-красавчики здесь маршируют широким строем, полку бисененов прибывает в каждой серии, подкрепления поступают на любой вкус, цвет, рост и вес. ■

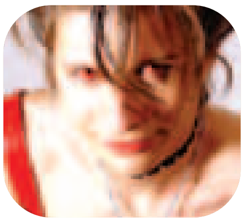
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ КОНКУРС!

НА КОНУ НОВЕНЬКАЯ, ПАХНУЩАЯ ТИПОГРАФСКОЙ КРАСКОЙ И ЛАЗЕРНЫМ ЛУЧОМ ЛИЦЕНЗИОННАЯ RPG ДЛЯ PLAYSTATION 2!

Европейский релиз Final Fantasy X-2 в России ждали с особым нетерпением, не подвели и отечественные распространители. В отличие от Final Fantasy X, игра появилась одновременно практически во всех магазинах, сразу же после появления на Западе, и запасов дисков хватило всем. Тем же, кто хотел бы приобрести свежую часть популярнейшего RPG-сериала, но по самым разным причинам не может это сделать, мы и предлагаем наш новый конкурс. Приз для него (собственно, PAL-версию Final Fantasy X-2) предоставил интернет-журнал о видеоиграх Game24 (http://www.game24.ru), один из самых быстро развивающихся игровых ресурсов Рунета, своевременно публикующих новости и статьи обо всех современных консолях – от PlayStation 2 до N-Gage. Для участия в конкурсе необходимо отправить ответы на адрес wren@gameland.ru,указав тему «конкурс по Final Fantasy», либо воспользоваться обычной почтой (см. адрес редакции). Желательно приводить хотя бы минимальную аргументацию и демонстрировать свою эрудицию – это послужит плюсом в том случае, если поступит слишком много правильных вариантов.









Модели: www.cosplay.ru Фотографии: А.Купер

НАШИ НАИКОВАРНЕЙШИЕ ВОПРОСЫ:

1. В списке концептуальных отличий FFX-2 от FFX найдите лишнее.

a) Сменилась система боя
b) Геймплей стал нелинейным и делится на миссии
c) Мир больше не нужно спасать.
d) Исчезли полеты на воздушных кораблях.

2. Кто сочинял музыку к игре?

a) Нобуо Уэмацу
b) Норико Мацуэда
c) Ясунори Мицуда
d) Кристофер Франк

3. Как нынче живет Вакка, герой Final Fantasy X?

a) Он женился на Лулу, и счастливее нет человека на свете.
b) Основал компанию по производству мячей для блитцболла.
c) Вакка был избран мэром деревушки Besaid.
d) Ушел в монастырь, страдая от несчастной любви. Оттуда его вызволяет Юна.

4. Как можно научить человека воровать (по версии создателей игры)?

a) Все люди умеют воровать и так.
b) Убить с его помощью парочку-другую монстров.
c) Заставить его переодеться.
d) Это невозможно, воровать может только Рикку.

5. Что можно делать с блондинками в игре?

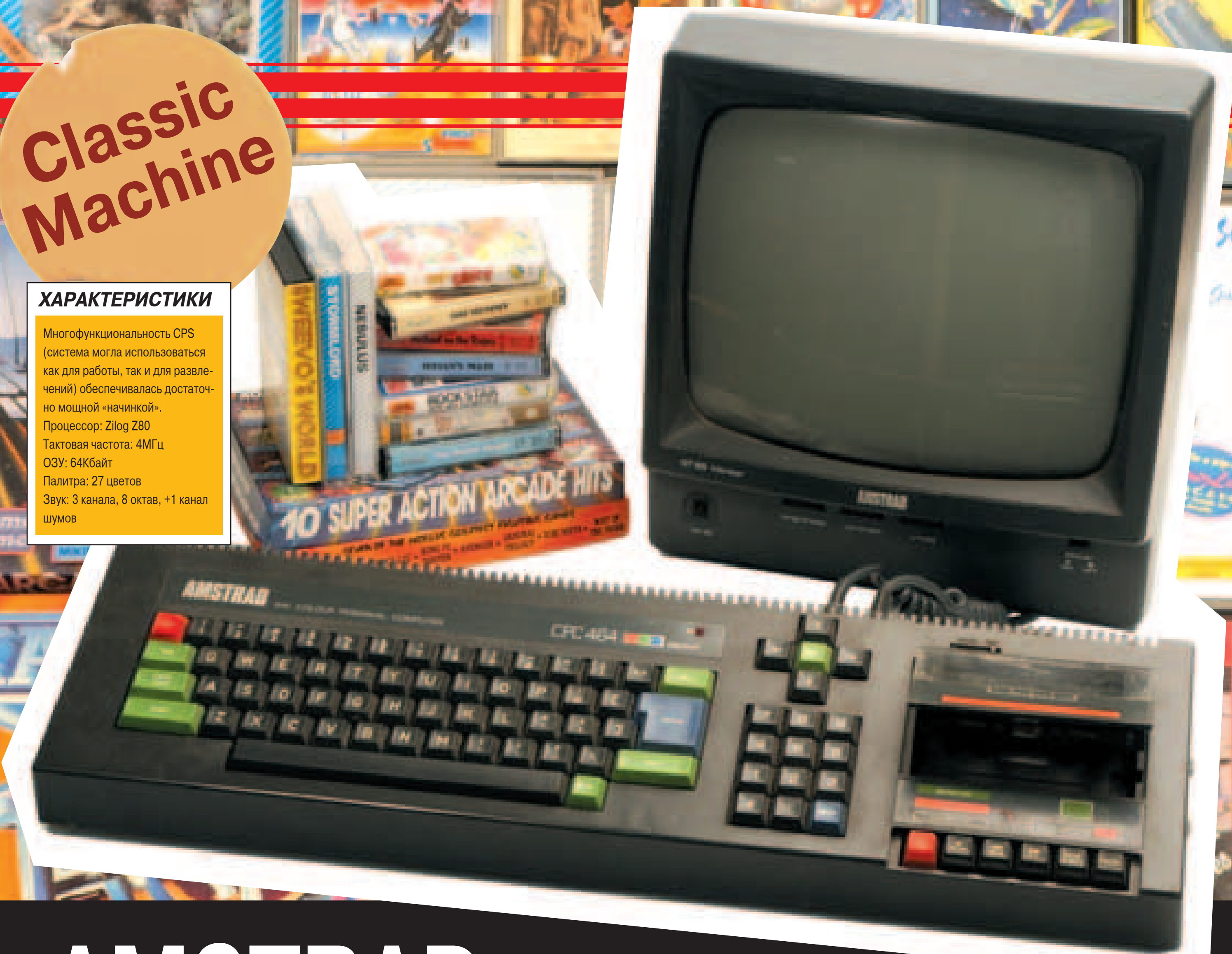
a) Провести эротический массаж. Со стонами и прочими эффектами.
b) Их можно съесть, восстановив тем самым HP.
c) В игре нет блондинок, потому что японцы предпочитают брюнеток.
d) Нечто не вполне приличное, о чем мы стесняемся написать в журнале.





Обратите внимание, что ответы на многие вопросы можно найти в нашей рецензии на Final Fantasy X-2 (смотрите предыдущий номер), а также в руководстве по прохождению этой великолепной RPG. Ищите, и найдете!

Classic Machine



ХАРАКТЕРИСТИКИ

Многофункциональность CPS (система могла использоваться как для работы, так и для развлечений) обеспечивалась достаточно мощной «начинкой».
Процессор: Zilog Z80
Тактовая частота: 4МГц
ОЗУ: 64Кбайт
Палитра: 27 цветов
Звук: 3 канала, 8 октав, +1 канал шумов

AMSTRAD CPC 464

Пусть владельцы Spectrum и Commodore 64 относились к ней с пренебрежением, CPC 464 все же является не менее достойной классической игровой системой, о которой стоит вспомнить...

Сразу же после релиза в 1984 году уникальная маркетинговая политика Amstrad вывела систему за рамки прямой конкуренции с двумя основными соперниками. К примеру, владельцам CPC 464 не надо было срочно искать старый ненужный кассетный магнитофон и дожидаться, пока родители освободят телевизор и разрешат подключить к нему компьютер. Дело в том, что все необходимые периферийные устройства входили в комплект поставки.

Разумеется, наличие кассетника и монитора (27 полноценных цветов, либо 27 оттенков зеленого – в случае с монохромной версией) серьезно отразилось на цене. Система стоила в те времена порядка 400 фунтов стерлингов, в то время как Spectrum отдавали «всего» за 175, так что о массовой популярности можно было забыть. Не оправдывалась высокая стоимость также качеством графики и звука – по этим параметрам CPC 464 слегка превосходил Spectrum, но уступал Commodore 64.

Последнее и предопределило судьбу системы. Пусть здесь были графика и звук лучше, чем на Spectrum, в огромном множестве прямых портов с более успешной системы это не было заметно. А владельцы Commodore 64 могли и вовсе вполне обоснованно посмеиваться над теми, кто купил «более слабый» компьютер. Хотя о наличии отличных портов с аркадных машин также забывать не стоит.

БЛИЗКИЕ РОДСТВЕННИКИ

В дополнение к оригинальному CPC 464, компания Amstrad выпустила версии 664 и 6128. Оба компьютера были снабжены дисководами и чаще использовались для работы, а не для запуска игр, в особенности – более мощный CPC 6128. Самой же странной моделью следует назвать CPC472. Она была создана специально для Испании с целью обойти налоговое законодательство (под которое подпадали компьютеры с объемом памяти до 64 Кбайт, либо не имеющие клавиатуры с расширенной латиницей). В конце концов, Amstrad была вынуждена все свои модели выпускать в двух версиях – с обычной и испанской клавиатурами.

ЗА ЧТО Я ЛЮБЛЮ CPC 464?

Во-первых, именно CPC464 стал моим первым полноценным компьютером. Во-вторых, именно тогда начала подниматься волна заявлений в духе «моя система круче твоей», которые в наши дни являются совершенно обыденным делом. Даже сейчас я иногда достаю мою старушку, протираю пыль, да мельком (плюс скорость загрузки игр с кассеты...) играю в Dizzy, Target Renegade или Solomon's Key. А ведь прошло уже целых девятнадцать лет – вот вам пример долгожителя!

Даррен Джоунс, Великобритания

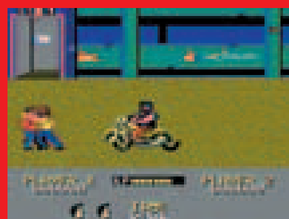
Лучшие игры

Хотя многие вещи на Amstrad – наспех сделанные порты со Spectrum, все же были здесь и уникальные проекты. Например…

TARGET RENEGADE

Издатель: Imagine
Год: 1988

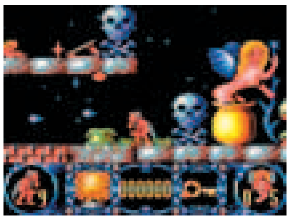
Забудьте об ужасных версиях Double Dragon, что заполонили все домашние игровые системы того времени! Именно эту игру следует считать эталоном правильного двухмерного боевика жанра beat'em up. После релиза оригинального Renegade для Amstrad, компания Imagine незамедлительно разродилась и великолепным сиквелом. Яркие мультяшные спрайты, вид сверху и богатый выбор оружия, с помощью которого можно разбираться с супостатами, – таким стал Target Renegade.



STORMLORD

Издатель: Hewson
Год: 1989

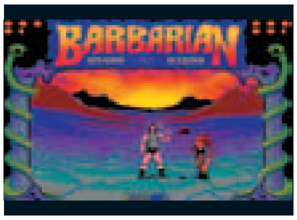
После ошеломительного успеха игр Cybernoid и Exolon, программист по имени Raffaele Cecco доказал свою гениальность релизом Stormlord. Это был растянувшийся на четыре уровня платформер в фэнтезийном мире, где гигантские грибы соседствовали с полуголыми феями, а детализация могла посрамить многие более поздние хиты. Даже нечестный уровень сложности не отбивал у геймеров охоту проходить Stormlord до конца. В конце концов, надо же кому-то спасать тех самых фей...



BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR

Издатель: Palace
Год: 1987

Следует отметить, что подросткам мужского пола игра запомнилась не только качественным геймплеем, но и весьма фривольной обложкой. Но под последней крылся не какой-то там эротический тетрис, а великолепный файтинг, исключительно жестокий и хорошо сбалансированный. Главной же фишкой была возможность обезглавливать противника, после чего приходил зеленый гоблин и утаскивал тело проигравшего, бесцеремонно пиная его отрубленную голову ногами...





GRYZOR

Издатель: Imagine
Год: 1987

Всем нормальным геймерам эта игра известна под именем Contra, в крайнем случае – Probotector. Порт ее на CPC 464, созданный талантливыми программистами Imagine, заслуживает самой высокой оценки. Классический аркадный шутер отличался высокой сложностью, разнообразием и великолепной графикой. Трехмерные (относительно) миссии и гигантские боссы ожидали смельчака, пытающегося пройти игру до конца и уничтожить инопланетян в их логове.

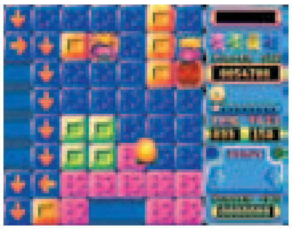




SKWEEK

Издатель: Loricels
Год: 1989

Каждой консоли нужен хороший паззл, заставляющий пошевелить мозгами, и этот проект от Loricels – не исключение. Концепция игры проста – управляя симпатичным героем по имени Skweek, геймер должен был бродить по 99 уровням, меняя цвет квадратиков с синего на розовый согласно неким правилам. Отличный дизайн уровней, а также обилие видов призов и врагов подняли играбельность на небывалую высоту – за Skweek можно было сидеть бесконечно долго.



DRILLER

Издатель: Incentive
Год: 1987

Несложно догадаться, почему Driller считается самой амбициозной игрой для Amstrad. Революционный движок Freespace позволил использовать трехмерную графику. Возможно, путешествовать по заброшенным шахтам было и исключительно скучно, однако по тем временам игра была слишком революционной, чтобы ее пропускать. Поздние проекты на базе Freespace, Dark Side и Castle Master, и вовсе выжали из железа системы все, на что оно было способно.



Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

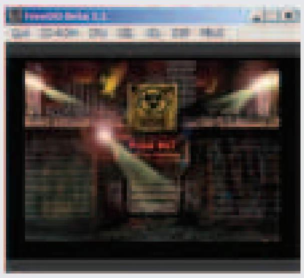
ВОЗВРАЩАЯСЬ К

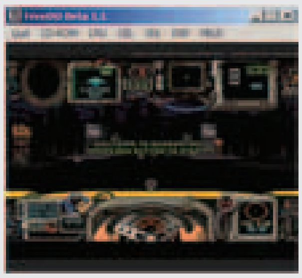
Странно, но самая неудачливая консоль 32-битной эпохи, уступающая по возможностям и PlayStation, и Saturn, до сих пор успешно уклонялась от действий эмуляторщиков. Однако в последнее время на нее обратили внимание, и скоро мы сможем спокойно запускать любимые игры на PC. И, возможно, не только на нем.

СВОБОДА ЭМУЛЯЦИИ

БЕТА-ТЕСТИРОВАНИЕ FREEDO

Работа над FreeDO началась в 2002 году, тогда же был открыт официальный сайт (http://www.freedo.org). К слову, один из создателей проекта имеет советско-израильские корни, посему не удивляйтесь элементам русского языка, изредка встречающимся на здешних страницах. Работа шла, к ней были подключены все люди, когда-то занимавшиеся 3DO (и по различным причинам заморозившие свои проекты), была собрана необходимая информация. Достаточно быстро программа научилась хоть как-то запускать коммерческие игры, появились и первые скриншоты. Одной из проблем стало то, что в 3DO активно использовались криптографические технологии, защищавшие от изучения и софт, и железо. Кроме того, несмотря на то, что консоль устарела, большая часть ее компонентов до сих пор защищена патентами, соответственно, техническая информация о них не может быть разглашена. По словам разработчиков, именно поэтому они были вынуждены отказаться от публикации исходников своей программы – это могло вызвать ненужные проблемы с законом.
К началу 2003 года работа шла уже над двумя версиями – для PC (Windows 2000) и PocketPC, позже появился вариант и для Mac. В принципе не исключено также появление FreeDO для Xbox и Dreamcast. Напротив, с софтом под 3DO ситуация гораздо сложнее – писать программы, что запускались бы на настоящей консоли, практически невозможно, так как при записи их на диски необходимо использовать уже упоминавшиеся шифровальные алгоритмы. Лишь с появлением FreeDO появится возможность писать и эмуляторы более слабых консолей (NES, например) для 3DO.
Не так давно широкой публике была представлена свежая бета-версия (под Windows), уже обладающая достаточно приличной совместимостью и высокой скоростью (порядка 50-60FPS). На форумах сайта бета-тестеры наперебой хвастаются своими достижениями в играх и выкладывают красивые скриншоты. И, хотя пока эмулятор все еще глючит и виснет, можно считать, что основная часть работы уже выполнена, осталось только потихоньку отлавливать баги, да добавлять интересные дополнительные возможности. ■

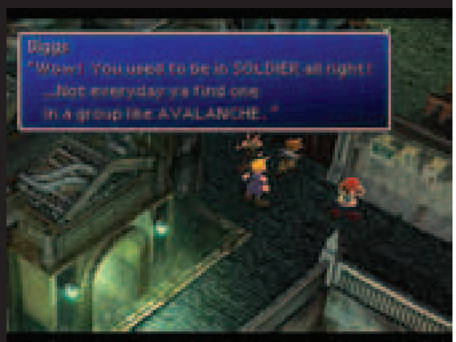


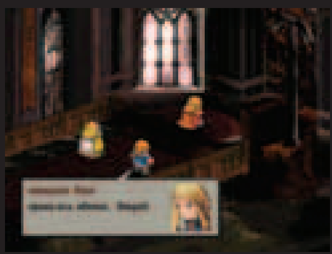


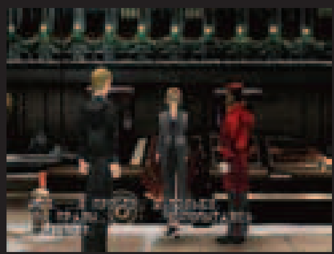
НА РУССКИЙ И ОБРАТНО

ПИРАТ У ПИРАТА ЗАПИРАТИЛ

Очень интересным и (для кого-то) исключительно полезным делом занимаются люди с http://deruspsx.by.ru/. Они тратят свое личное время на... дерусификацию игр для PS one. Нет-нет, вы не ослышались – именно дерусификацию. Изгаженные пиратскими переводами вещи (чаще всего – ролевушки) можно превратить в оригинальные, скачав соответствующий патч. Читая, что же именно исправляется, можно лишь передернуться от отвращения. Ведь дело не только в переводе, игры имеют склонность зависать в самых неожиданных местах, ролики испорчены непонятно откуда появившимися цветными пятнами. Что касается локализации, то иногда используется убогий машинный перевод, иногда (например, Parasite Eve от Orion) пираты придумывают свои собственные диалоги. Может быть, интересные, но совсем не о том, что было в оригинале. Все это, естественно, дерусификаторами убирается и исправляется, а качать патч все же намного проще, чем искать где-то копию оригинальной версии.
Конечно же, законность всего этого вызывает некоторые сомнения. Сами дерусификаторы пиратские игры не распространяют, однако пользоваться их продукцией могут лишь те, кто соответствующую гадость покупает. Но, быть может, увидев, как на самом деле должна была выглядеть любимая игра его детства, кто-то решится на покупку оригинальной версии? ■

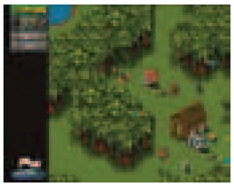


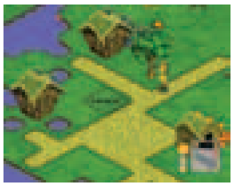




ХИТЫ ДЛЯ 3DO ЖИВЫ!

ОНИ РАБОТАЮТ С ПОМОЩЬЮ FREEDO!





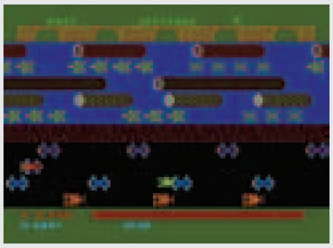


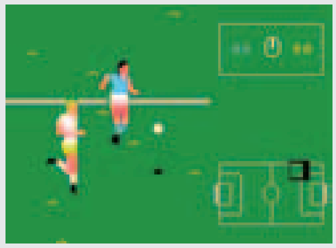
PANASONIC 3DO

ОН ЗНАЕТ ОБО ВСЕХ КОНСОЛЯХ

...ИЛИ ПОЧТИ ОБО ВСЕХ...

Программа MESS (Multi Emulation Super System) позволяет запускать на PC игры для множества консолей и старых компьютеров. «Множество» – не преувеличение, ибо в список поддерживаемых входят Apple II, Astrocade, Atari 800, Atari 5200, ColecoVision, Colour Genie, Genesis, Kaypro CP/M, PDP/1, Sega Master System, Game Gear, TRS-80, Vectrex и множество других. Кроме того, у некоторых систем есть десятки модификаций, все они также поддерживаются. Хотя, конечно, специализированные эмуляторы работают в каждом конкретном случае несколько лучше, MESS удобен именно своей универсальностью и заслуживает того, чтобы иметь его у себя на винчестере. Тем более, что он абсолютно бесплатен и таким останется и впредь. Посмотреть список поддерживаемых систем и скачать программу можно на официальном сайте (http://www.mess.org/). На днях вышла свежая версия, изменения коснулись поддержки некоторых устройств в компьютерах MSX и MSX2, а также Apple II. Теперь работают игры Snatcher и SD Snatcher, о которых мы уже когда-то упоминали. Примечательно, что ядро программы основано на технологии MAME, соответственно, все изменения в универсальном эмуляторе аркадных систем отражаются и на консольно-компьютерном. ■







BLAZING SKIES

- **РАЗРАБОТЧИК:** Namco
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Namco
- **ПЛАТФОРМА:** SNES
- **ЖАНР:** simulation
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1992

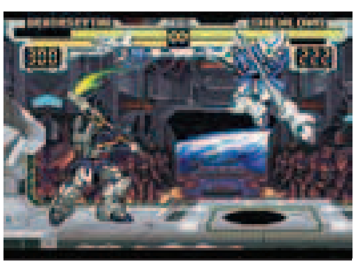
Оказывается, игры сериала Ace Combat (PS one, PS2) – отнюдь не первый опыт Namco в создании авиасимуляторов. Двенадцать лет назад на SNES из-под их пера вышел Blazing Skies – в меру красивая, проработанная «леталка». В отличие от AC, здесь вам доведется ощутить себя пилотом не новейших моделей самолетостроения, а старых «пропеллерных» машин славных времен Красного Барона. Сегодня, разумеется, игра смотрится архаично, но по тем временам она была замечательным явлением: множество пилотов на выбор, система «прокачки», два вида миссий (обычные и бомбардировочные), 3D-графика и затягивающий игровой процесс. Воздушные сражения исполнены в трех измерениях, а бомбежки осуществляются в 2D, но возможностей это ничуть не отнимает. Минусами BS выступают легкие проблемы с управлением и интерфейсом – «благодаря» им будет чрезвычайно трудно выполнять задания, связанные с уничтожением наземных объектов. Но все это, как вы понимаете, не существенно. Особенно на фоне таких достоинств. ■



GUNDAM WING: ENDLESS DUEL

- **РАЗРАБОТЧИК:** Bandai
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Bandai
- **ПЛАТФОРМА:** SNES
- **ЖАНР:** fighting
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1996

В 1996 году для 16-битной системы Nintendo все еще выпускали отличные игры. И одной из них была Gundam Wing: Endless Duel – шикарный, базирующийся на вселенной Gundam файтинг, чье дело несколько позже продолжил еще более гениальный Gundam: The Battle Master на PS one. Два робота, виртуозно обменивающиеся ударами и пулеметными очередями на всевозможных космических станциях – выглядит, как Rise of the Robots, закрученный на игровой механике Guilty Gear. Ни Mortal Kombat, ни Street Fighter, ни Killer Instinct просто не могли дать игроку такого быстрого и в то же время продуманного игрового процесса. Кроме того, каждый из представленных мехов обладает индивидуальными характеристиками и оружием: один резво орудует цепью, другой вообще по уровню мастерства владения косой оставляет далеко позади саму Смерть... А ведь GW: ED еще и превосходно исполнен с точки зрения графики – поздние проекты для SNES щеголяли большими, яркими, сочными спрайтами. Такие игры стоит вспоминать часто. ■



R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING

- **РАЗРАБОТЧИК:** Irem
- **ИЗДАТЕЛЬ:** Irem
- **ПЛАТФОРМА:** SNES
- **ЖАНР:** shooter
- **ГОД РЕЛИЗА:** 1993

В преддверии выхода R-Type Final для PS2 многим наверняка захочется вспомнить более ранние игры данного сериала. Как вариант, помимо средненькой Super R-Type (SNES) и недурственной R-Type Delta (PS one) можно сыграть в третью часть, которая в свое время радовала владельцев SNES и не позволяла играющим на Mega Drive хвастаться своим Thunder Force. Более того, третья R-Type вполне достойна называться лучшим представителем жанра горизонтальных двухмерных самолетных шутеров на 16-битных консолях – насыщенный всевозможными фенечками (вроде фонтанирующего лазерными лучами спутника) геймплей, удобное управление и визуальное оформление с использованием 3D-эффектов. Еще геймера обязательно обрадует структура уровней (постоянно что-то изменяется, вертится, переворачивается), большое количество врагов и «режимов работы» сателлита. Да и, в конце концов, любителям этого старого и не слишком популярного ныне жанра будет просто приятно сыграть в такую вещь. ■



КОРОТКО

■ SNK Playmore объявила о том, что в дальнейшем будет разрабатывать игры исключительно под платформу AtomisWave (Sammy), тем самым окончательно прекратив поддержку NeoGeo (ей уже исполнилось почти 13 лет!). Ходят слухи, что схожая архитектура AtomisWave и Dreamcast позволит с легкостью портировать игры на последнюю, а тесное сотрудничество Sammy и Sega в данном случае окажется лишь плюсом.

■ Автор ChooDo и FreeDO (эмуляторы Dreamcast и 3DO соответственно) объявил о прекращении работы над первым из-за нехватки времени. Тем не менее, он будет сотрудничать с командой проекта Icarus (альтернативный эмулятор Dreamcast, http://icarus.boob.co.uk).

■ Эпидемия вируса MyDoom не обошла стороной и нашу рубрику. VirtuaNES версии 0.91a был выпущен специально для того, чтобы программа не определялась более как зараженная – для этого пришлось подправить кусок кода.

Денис «dN» Подоляк podolyak@gameland.ru

ТАИНСТВЕННАЯ РЕКА

MYSTIC RIVER





Чем отличается хороший фильм от неудачного? Как определить, новый шедевр перед тобой или всего-навсего «проходная» поделка? Однозначных критериев успеха для киноленты попросту не существует: зачастую в киноиндустрии «высококачественные ингредиенты» не способствуют популярности готового «блюда». Тем не менее, есть беспроигрышное качество, благодаря которому практически любой фильм обречен на признание. Яркий психологизм персонажей, подкрепленный талантливой актерской игрой, именно та составляющая, по которой соскучились многие любители серьезного кино. Что ж, еще не все потеряно.



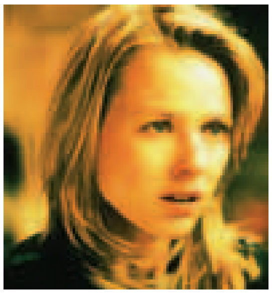
Режиссер: Клинт Иствуд
В ролях: Шон Пенн, Тим Роббинс, Кевин Бекон, Лоренс Фишберн, Марсиа Гэй Харден

Друзья детства, Джимми (Шон Пенн), Шон (Кевин Бекон) и Дейв (Тим Роббинс) выросли порознь. Джимми успел отсидеть в тюрьме, стал местным криминальным авторитетом, дважды женился и обзавелся тремя дочерьми; Шон своим занятием избрал работу следователя; а Дейв превратился в примерного семьянина. Спустя 30 лет их связывает страшное несчастье – старшую дочь Джимми Кейти находят убитой. Расследовать дело назначают Шона и его напарника Вайти (Лоренс Фишберн). Дейв – один из подозреваемых. В ночь, когда произошло убийство, он вернулся домой позже обычного, со следами крови на руках. К тому же, он ведет себя очень странно: к нему возвращаются его детские кошмары – три десятилетия назад он попал в руки извращенца, после чего так и не смог оправиться. Джимми хочет найти и собственноручно наказать убийцу.

Основа успеха «Реки» – мощная, полная энергии и драматизма игра актеров. В центре водоворота чувств и эмоций – Шон Пенн. Отеческая любовь, скорбь по убитой дочери, почти животная ярость – он исполняет роль жестоко и бескомпромиссно. Пенна считают одним из лучших современных актеров Голливуда, и образ Джимми в «Таинственной реке» лишний раз подтверждает это. Тим Роббинс великолепно играет человека, чьи детские годы были просто вычеркнуты из жизни, – страшное событие буквально лишило его способности чувствовать и переживать. Аутизм, ненормальная холодность с одной стороны, постоянные ночные кошмары и внутренняя борьба с другой – «его» Дейву хочется помочь хотя бы добрым словом. Последний из трех друзей, Шон, участвуя в расследовании, пытается эмоционально отстраниться от происходящего – как это делают «добрые полицейские» – и с этой ролью Бекон справляется мастерски. Сюда необходимо добавить умение всего в нескольких сценах показать душевное беспокойство – в личной жизни Шона не все нормально. Работа второстепенного актерского состава неплохо дополняет успех «звездного» трио: Лоренс Фишберн (партнер Шона), Лаура Линней (Аннабет, жена Джимми), Марсиа Гэй Харден (Селеста, жена Дейва) и молодой Том Гайри (парень Кэти) – все они проделывают громадную работу над своими ролями.

«Таинственная река» – удивительно цельный, без провалов фильм. Единственный промах Иствуда состоит в экранизации последних страниц романа Дениса Лихейна (по его книге был написан сценарий). После кульминационной сцены (встреча Джимми и Шона) следуют еще несколько минут экранного времени, которые несколько снижают эмоциональный накал всего фильма, – не добавляя ничего нового, концовка лишь ослабляет горечь невосполнимой потери и не позволяет действию сохранить драматическое напряжение. ■

21 ГРАММ
21 GRAMS





Режиссер: Алехандро Гонсалес Иньярриту
В ролях: Шон Пенн, Бенисио Дель Торо, Наоми Уоттс

Три жизни, три судьбы мчатся навстречу друг другу со скоростью автомобиля, пересекающего ночные перекрестки, – никто не знает, когда произойдет их внезапное столкновение. Лишь Бог может сказать, где и как они встретятся: умирающий профессор математики, отсидевший свое бандит и женщина, нашедшая свое счастье в удачном браке. Джек (Бенисио Дель Торо) посвящает свою жизнь Иисусу, Кристина (Наоми Уоттс) благодаря мужу и дочерям избавляется от наркотической зависимости, а Пол (Шон Пенн) ожидает пересадки сердца, благодаря которому он сможет увидеть своего будущего ребенка... Нелепая случайность объединяет этих совершенно незнакомых людей.

Один из наиболее даровитых режиссеров современности Алехандро Иньярриту повторяет успех, который сопровождал его «Суку-любовь»: опять судьбы сплетаются в невероятный узел, опять развязкой фильма является автокатастрофа, опять рваный, «пилообразный» монтаж заставляет неотрывно следить за стремительным темпом сюжета.
«21 грамм» – еще один фильм (после «Таинственной реки»), где основное действие держится на актерской игре: Пенн здесь так же прекрасен, как и в фильме Иствуда, – он мастерски передает человеческую боль, терзания и сомнения (сравнивать обе его роли – заведомо неблагодарное дело); Наоми Уоттс, чья звезда поднимается все выше и выше, играет на пределе возможностей; Джек испытывает сильнейшие сомнения в собственной вере и Дель Торо не менее талантливо раскрывает внутренний кризис своего героя.

Если бы «21 грамм» был смонтирован в той последовательности, в которой снимался, даже тогда он представлял бы собой одновременно притягивающее и мучительное зрелище. Однако, кажущаяся первоначально нелепой и неуместной, нарезка фрагментов вскоре просто ошеломляет: она то замедляется, повествуя о главных героях, то резко сворачивается в спираль, обнажая нервы и оголяя плоть.
«21 грамм» – фильм тяжелый и непростой, он требует внимательного, вдумчивого просмотра, но, несомненно, все усилия серьезного зрителя (за человеческой трагедией наблюдать не так-то просто) окупятся сторицей. ■



Школа рока
The School of Rock

Режиссер: Ричард Линклейтер
В ролях: Джек Блэк, Джоан Кьюзак, Майк Уайт, Сара Сильверман

Дьюи Финн (Джек Блэк) живет ради рок-н-ролла. Причем смысл его жизни – не какая-нибудь ритмичная попса, а самый настоящий «хард»: только легендарные рок-банды and nothin' else! Дьюи просто помешан на мощных риффах. А видели бы вы его гитарное соло!.. Впрочем, именно соло-партии и становятся той каплей, которая переполняет чашу терпения его друзей по группе, – в один прекрасный день его увольняют из собственной команды. Беда не приходит одна: Нед (Майк Вайт), хозяин квартиры, которую снимает Дьюи, грозится выселить недисциплинированного съемщика, если тот не внесет задолженную квартплату (какие-то смешные три тысячи долларов)...

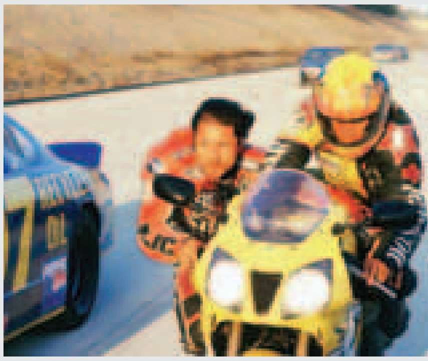


Но Дьюи Финн не привык отступать (старая рокерская закалка) – он выдает себя за Неда и принимает приглашение, от которого невозможно отказаться, – бывший рокер теперь работает учителем на подмене в начальной школе. А почему, собственно, «бывший»?
Кто-то может не любить Блэка всеми фибрами своей души (возможно, некоторые «почитатели» его таланта в первые минуты фильма покинут кинозал, позабыв про возмещение ущерба за напрасно потраченные деньги), но... То, что творит в «Школе рока» этот... эээ... не самый худой (и, честно говоря, не самый харизматичный) голливудский актер, определенно достойно внимания. Временами кажется, что кто-то перепутал провода и подключил к усилителю не великолепный Gibson 68-го года («модель SG, в идеальном состоянии... сам Хендрикс играл на этой гитаре»), а самого Джека: он легко заменяет целый актерский состав – сам играет, сам поет, сам танцует (в смысле, носится по сцене). Long live rock'n'roll! Аккуратные «младшеклассники» элитной школы и мымра-директриса прилагаются.
Вероятно, не самый лучший фильм для кинопросмотра, но в домашних условиях и с пивом – сойдет вполне. В двух словах – «...I'm a satellite, I'm outta control...». ■

Крутящий момент
Torque

Режиссер: Джозеф Кан
В ролях: Мартин Хендерсон, Айс Кьюб, Моне Мазур

Байкер Кэри Форд (Хендерсон) возвращается в Лос-Анджелес после вынужденного побега из страны (а что еще делать после того, как увел из-под носа у мафии крупную партию наркотиков). Помыслы его чисты, а цели благородны: все, что ему нужно, – это восстановить поруганное имя и добиться-таки любви от прекрасной Шейн (Моне Мазур). Но Форда круто подставляют – теперь лидер байкеров, темнокожий Трей Воллес (Айс Кьюб), считает его виновным в убийстве родного брата. Жизнь Форда превращается в сплошную погоню: агенты ФБР, Трей со товарищи, Генри Джеймс, босс-той-самой-мафии (и глава байкер-банды «Хеллионс» по совместительству) – бедный Кэри так или иначе насолил всем.
Пожалуй, для отдохновения после первых двух фильмов («Таинственная река» и «21 грамм» – см. выше) «Крутящий момент» подходит более всего: самый длинный диалог не превышает двух-трех предложений (а самое длинное слово – двух-трех слогов), зато скорости близятся к звуковым – а чего вы хотели от байков с движком от вертолета? Не фильм, одним словом, а двухчасовой гимн байкерскому движению: мотоциклы красные, мотоциклы желтые, байки с восседающими сексапильными красотками и не менее брутальными «менами», «априльи» и «триумфы», «ямахи» и «вай-ту-кеи» (которых на планете не больше десятка – впору заносить в «Красную книгу») – уровень адреналина и тестостерона все 200%. Кстати, женских прелестей в «Моменте» предостаточно. Другое дело, что стройные загорелые ножки обхватывают толстенные «тушки» байков, а не... Ладно, ладно, для этого есть старина Тинто и иже с ним.
И, напоследок, рацпредложение: если убрать сцены с «диалогами», поставить пару рулей и педалей, то вполне достойная гоночная «гейма» получится. С вас ящик пива, товарищ Кан! ■

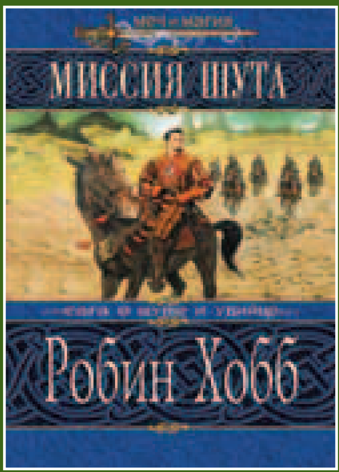


Константин «Wren» Говорун wren@gameland.ru

Робин Хобб

«Миссия шута»

- Жанр: эпическая фэнтези
- Выход: 15 марта



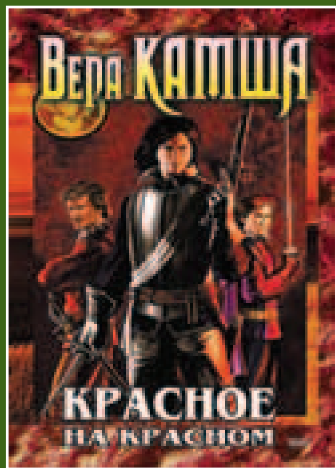
Фитц Чивэл, бывший королевский убийца, уже несколько лет живет тихой, ничем не примечательной жизнью вдали от людей. Так бы и продолжалось его добровольное одиночество, если бы однажды в дверь Фитца не постучалась судьба. Вестником ее становится Белый Пророк, которого Фитц по-дружески всегда именовал Шутом. И вот уже отставной убийца скачет по каменистым тропам Горного Королевства в поисках похищенного наследного принца.

Робин Хобб – псевдоним американской писательницы Мэган Линдхольм. Мировую известность ей принес цикл психолого-приключенческой фэнтези «Сага о Видящих» («Ученик убийцы», «Королевский убийца», «Странствия убийцы»). Главный герой – бастард королевского наследника Фитц, выросший среди слуг и, по приказу деда-короля, с малолетства готовившийся в тайные убийцы. Интриги королевского двора, презрение окружающих, – таков удел юного бастарда. Продолжение популярного цикла, «Сагу о Живых кораблях», переводила на русский язык Мария Семенова – знаменитый автор «Волкодава». «Волшебный корабль» и «Безумный корабль» в переводе Семеновой – уже изданы, а третья книга – «Корабль судьбы» – появится к лету в серии «Меч и Магия» издательства «Эксмо».
«Сага о Шуте и Убийце» – прямое продолжение истории Фитца, действие которого происходит через 15 лет после событий «Саги о Видящих». «Миссия шута» – первая книга цикла.

Вера Камша

«Красное на красном»

- Жанр: фэнтези
- Выход: 16 марта



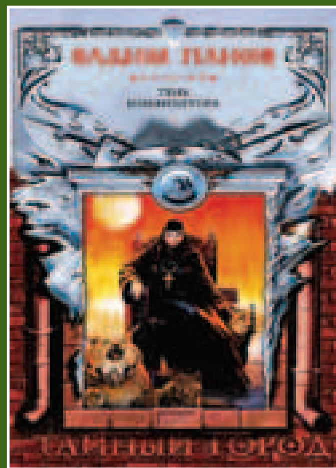
По преданию Кэртиана держится на четырех столпах – четырех Великих Домах, чьи потомки составляют ее мощь и славу. Однако приход к власти узурпатора-бастарда сделал лучших людей Золотой Империи непримиримыми врагами. И вот уже четыреста лет над одними вороном реет тень предательства, лица других овевают ветра изгнания, третьих судьба проверяет на крепость, как море скалы, а четвертым молнии несчастий испепеляют сердца. По преданию, Четверым суждено соединиться...

Питерская журналистка Вера Камша никогда не помышляла о карьере писательницы. Поворотной встречей в жизни стало заказанное ей интервью с Ником Перумовым, который сумел «заразить» ее фэнтези. «Темная Звезда», первый ее роман, появился как литературная игра на поле «Гибели Богов» (Ник не препятствует сторонним авторам использовать его миры). Сочинялся сей шедевр урывками под настроение и во многом был следствием шуточных разговоров с Ником Перумовым о канонах и штампах фэнтези и фантастики. В итоге «Темная звезда» положила начало ныне известному циклу «Хроники Арции», в который вошли следующие книги: «Темная звезда», «Несравненное право», «Кровь заката», «Довод королей», «Башня ярости. Книга первая. Черные маки», «Башня ярости. Книга вторая. Всходы ветра». Книгой «Красное на красном» автор начинает новый цикл – «Отблески Этерны» – и открывает для нас мир Кэртианы.

Вадим Панов

«Тень инквизитора»

- Жанр: городская фэнтези
- Выход: 5 января



Вновь над обителью магов и чародеев, потомков исчезнувших древних рас – Тайным Городом, незримо для посторонних глаз раскинувшемся на берегах Москвы-реки посреди современного мегаполиса, нависла угроза уничтожения. Уже запылали первые костры, уже пролилась кровь несчастных, приносимых в жертву вечному стремлению к мировому господству. Кажется, что все готово для начала новой войны, и вновь на Землю придут времена Инквизиции.

Оказывается, человечество – отнюдь не единственная разумная раса на нашей планете. Потомки давно исчезнувших цивилизаций и сейчас обитают в магическом Тайном городе, многие тысячи лет существующем на территории Москвы и сокрытом от глаз людей защитными чарами. Однако некоторым все же удается заглянуть под покров тайны и даже освоиться среди ведьм, магов и черных морян... И что интересно – описывая столицу, Вадим Панов даже не подозревал, что факт существования Тайного Города будет интересен не только москвичам. В Днепропетровске создали ролевую игру по мотивам книг автора, а в Омске – сетевую игру «Тайный Город» (http://www.t-grad.com). К настоящему моменту автор написал 8 книг, последняя из которых – «Тень инквизитора» – вышла в январе 2004 года. Другие книги из серии «Тайный город»: «Войны начинают неудачники. Командор войны», «Атака по правилам. Все оттенки черного», «И в аду есть герои. Наложницы ненависти» и «Куколка последней надежды».

Саймон Грин

«Охотник за смертью»

- Жанр: космическая опера
- Выход: 9 января

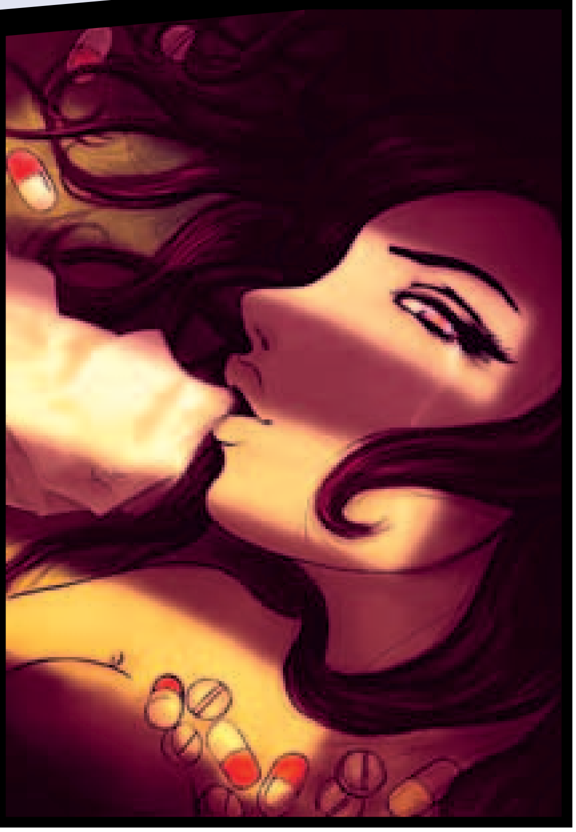


Лорд Оуэн, последний представитель клана Охотников за Смертью, вопреки идеалам своих предков историк и сугубо мирный человек. Объявлен вне закона и приговорен к смерти по прихоти владычицы Империи Тысячи Солнц Лайонстон XIV по прозвищу Железная стерва. Теперь бывшему лорду, человеку, у которого было все, придется оправдать свою принадлежность к клану Охотников за Смертью. Возглавить величайшее в Империи восстание и, чтобы победить, найти скрытое в глубинах космоса сверхоружие.

Отличительной чертой творчества автора является стиль: все его произведения – это сказки для взрослых, иными словами – приключенческая фэнтэзи. Его новеллизация фильма «Робин Гуд – принц воров» стала международным бестселером. Наибольшую же известность автору принес сериал «Хок и Фишер», посвященный супружеской паре полицейских. Написан он был написан как сатирический гротеск, полный юмора и откровенного издевательства над шаблонными боевиками – этакий гибрид Конана-варвара и «Смертельного оружия». В серии «Героическая fantasy» из этого цикла уже изданы «Подземелья Хейвена», «Убийства на улице Богов».
Второй важный цикл Грина посвящен лорду Оуэну, Охотнику за Смертью. В России уже доступен приквел к одноименной книге, «Сумерки империи», а ближе к лету можно будет прочитать и сиквелы: «Охотник за смертью. Восстание» и «Охотник за смертью. Война».

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Иллюстрация: **арт-группа LAMP**



Собрался было наградить Станислава Ника подпиской за солидарность с передовыми массами трудовой интеллигенции, как вспомнил: именно этот читатель сорвал джек-пот в 02(155) номере. А кучу всего сразу в одни руки мне отдавать решительно запретили. По причине того, что остальные письма нынче никаких космических откровений не явили (зато нам написали упырь и телетайп), остается в сердцах бросить: «Так не достанься же ты никому!», отфутболивая бесплатную трехмесячную подписку на следующий номер. Дерзайте, други моя. Хотите читать «СИ» задаром? Тогда уж постарайтесь сочинять письма так, чтобы при чтении от них невозможно было оторваться – даже если в доме кипит чайник, переливается ванна, а сосед исступленно барабанит костылем по батарее.

— ВАЛЕРИЙ «А.КУПЕР» КОРНЕЕВ

ДМИТРИЙ НЕЗБОРЕЦКИЙ

Привет, «СИ».
Какая тоска…. Уже пролетели золотые деньки полной адреналина Need fof Speed: Underground. Отгремели последние выстрелы серьезного старичка Макса Пейна. Я, насладившись демоверсией Spellforce с DVD-приложения к небезызвестному изданию, жду появления лицензионной (!) версии на прилавках архангельских магазинов. Едва ли дождусь: еще нет и The Simpsons H&T. На рынке PC – затишье. Нет ничего, выстрелившего бы неожиданно и навсегда, как Mafia; надолго затягивающего в бездну магических приключений, словно Neverwinter Nights или Diablo; такого же свободного и безрассудного, как GTA; хоть на половину серьезного, будто все тот же «Макс Пейн», или уморительно смешного, как, например, вышеупомянутые «Симпсоны». В связи с таким бездействием издателей, хочется спросить:
1. Правда, что Mafia 2 выйдет в начале 2006 года? (Хоть одним глазком посмотреть на сюжет…).
2. Tony Hawk's Underground – только на консолях!? Запланирована ли PC-версия?
3. Слышал, в разработке находятся Pirates!2. Это так?
4. Выйдет ли единственный и неповторимый Wakeboarding: Unleashed на PC?
Недавно я совершил страшную ошибку, как мне кажется: купил еще одно небезызвестное издание, прикрывающееся двумя прекрасными буквами «СИ». И если бы все отличия состояли лишь в десяти последующих – «Путеводитель» – так нет же. В «Стране»: «Долой пиратов, даешь лицензию», а в «Путеводителе» – сплошные коды, и «советы» – вежливо прикрытые прохождения. Как правило, читеры – пользователи пиратской продукции. Они готовы пожертвовать вниканием в сюжет, собственными мыслями при разгадывании очередной головоломки совершенно так же, как и качественной лицензионной локализацией, превосходной графикой и так далее. Такие люди вводят коды на прохождение какого-либо уровня, читают корявые субтитры «на рускам изыке» и «наслаждаются» постоянными глюками и вылетами. И не стоит оправдываться: цена, цена, цена. Каждый должен знать цену прежде всего свою собственную. Ее очень просто понизить, купив пиратскую версию. В одном из писем прочитал: «Пираты спасают наш с вами рынок». Ну да, разумеется…. Господин Parovoznik забыл сказать лишь о том, что Бен Ладен с Бушем на пару – спасители мира.

sergus@sanet.ru

Привет, Дмитрий!

1. Информации сейчас недостаточно даже для прогнозов относительно даты выхода.
2. Ничего удивительного, ведь THPS – исконно приставочный сериал. Официального анонса PC-версии не было, но исключать возможность ее появления не стоит.
3. Анонс состоялся на E3 2003, где Сид Мейер подтвердил участие Firaxis в проекте. Издателем станет Atari, официальный сайт (http://www.pirates2.com/) пока пуст. Следите за обновлениями на неофициальной страничке Pirates Ahoy! (http://www.piratesahoy.net/) – тамошние энтузиасты по крупицам собирают сведения о грядущем хите.
4. В Штатах Wakeboarding: Unleashed вышла 22 декабря, европейский релиз от Activision ожидается в этом году.
Выстроенная вами логическая цепочка (журнал прохождений стимулирует приобретение пиратской продукции) имеет право на существование, но точно таким же образом подобный журнал стимулирует покупку и совершенно легальных игр – человек, не привыкший иметь дело с плохо переведенными пиратскими играми, вполне может позволить себе время от времени побаловаться кодами и читами. Доля истины в ваших словах, конечно, заложена, но не стоит подавать ее в качестве абсолюта. Не все так плохо, уверяю вас.

NASFERATU

Достопочтенный упырь Корнеев, пишет вам граф Nasferatu. Решил я вам написать письмецо насчет игры Nosferatu: Wrath of Malahi. Начнем по порядку. Итак, эта игра обо мне, про меня, для меня. Даже я, пробитый вампир, иногда вздрагивал от ужаса. Потрясающе сделана атмосфера готического замка, за каждым углом прячется отрок дьявола, страх от каждого шороха, а музыкальное сопровождение постоянно нагнетает и так нервозную обстановку. Короче говоря, слабо нервным играть в эту игру котегорически запрещается. Подкачала графика, но это мелочь. Вообще, игра тянет на все 10 балов. Очень прошу опубликовать это письмо, может найдутся вампиры, вурдалаки, упыри, зомби, инквезиторы и просто маньяки. Пишите на vcdclan_1088@mail.ru, наш клан ответит всем. ˜FROM HELL WHITH LOVE & PAIN˜

nasferatu666@mail.ru

Вот черт.

ПАВЕЛ

Здравствуйте, уважаемая редакция! Это снова я. Я очень люблю ваш журнал, бла-бла-бла. Вы сами знаете свои плюсы, сразу переходим к минусам. Меня очень поразили «Итоги 2003 года» в номере 157. Почему ни в одной номинации нет Grand Theft Auto: Vice City?Почему ее нет даже среди претендентов? Чем вас эта игра обидела? Лично я сильно возмущен по этому поводу.

pavel@kursknet.ru

ПИШИТЕ ПИСЬМА

MAGAZINE@GAMELAND.RU
101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР»

Vice City отсутствует в списке по той причине, что игра вышла на PlayStation 2 в 2002 году (релиз в США 27 октября, в Европе – 11 ноября). Хотя реализации для PC и Xbox действительно увидели свет позже, свои оценки мы базировали на вериях для платформ, где состоялся дебют проекта. Неудивительно, что Vice City осталась «за бортом» – тем более, что мы отмечали ее, подводя итоги 2002-го.

СЛАВА ВИНОГРАДОВ

ТЕМА УЖЕ НЕ НОВА, ОБСУЖДАЛАСЬ НЕ РАЗ. КОНЕЧНО ПИРАТСВО ВРЕД, ВСЕ С ЭТИМ СОГЛАСНЫ. ПРЕДСТАВИМ ВЫИГРАЛИ ПРАВЫЕ, ВСЕХ ПИРАТОВ – ВОН, ВСЕ ДИСКИ ИЗ МАГАЗИНОВ – ВОН. И ВО ЧТО МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ? ИГР 30-70 ТРЕТЬ ИЗ КОТОРЫЙ ПОЛНАЯ ФИГНЯ. ДА И ЧТО ТУТ ГОВОРИТЬ, КОГДА В КАЖДОЙ ШКОЛЕ, ИНСТИТУТЕ,ОФИСЕ, ЗАВОДЕ, МОЖЕТ БЫТЬ И В КРЕМЛЕ (НЕ УВЕРЕН НАСЧЕТ РЕДАКЦИИ «СИ»), СТОИТ ПИРАТСКИЙ «ВИНДАК», «ОФИС» И МНОГО ЧЕГО ЕЩЕ!
ТАК ЧТО СУДИТЕ САМИ, В КАКОЙ МЫ, САМИ ЗНАЕТЕ ГДЕ!
P.S. А ПЛАКАТИКА С SILENT HILL НЕ ПРЕДВИДИТСЯ?

spider128@mail.ru

Вау, Вячеслав. У нас к вам много вопросов. Признайтесь, где вы достали телетайп? Готовы ли ответить перед компетентными органами за свои слова о пиратском ПО в Кремле? И что за 30-70 игр такие? Ведь цивилизованный лицензионный рынок подразумевает широчайший ассортимент качественной игровой продукции.
Плакатик по Silent Hill 4: The Room появится у нас сразу же, как Konami откроет доступ к промо-материалам.

KIRJA

Каждый день просыпаясь, я думал, не собьет ли меня сегодня машина, не переедет ли трамвай, не убьет ли меня какой-нибудь маньяк. Я жил лишь сегодняшним днем, не думая, что будет завтра. Я исправно ходил в школу, учился на «4» и «5». Играл в игры. В основном, на PS2. Покупал «Official PlayStation Magazine Россия». Потом журнал закрылся, а команда объявила о переходе в «СИ». Мир изменялся вокруг меня, но не менялся я. Каждый день я наблюдал то ярко-желтые, то грубо-серые краски природы, но они не оставляли воспоминаний. Ничего приятного. Лишь день. Еще один из моей истории. Такой же грубо-серой, каким являлся мне этот мир.
Это продолжалось до... да! Это он!!! ТОТ САМЫЙ НОМЕР «СИ»!!!! Это был перелом моего сознания. Каждые две недели я стоял первый у киоска и ждал привоза журналов. Мне нужен был «СИ»! Нужен для существования. С тех самых пор я впервые в жизни имею цель, которой нет прямого определения. Цель, имени у которой не существует. Первая статья опровергла все мое мировозрение. После первого просмотра, осмысленного просмотра, я стал зависеть. Наркотик? Вполне возможно. Но если тот же героин я в жизни принимать не буду, то от этого искушения я избавиться не могу. Вторая, тертья, четвертая ... Я чувствую себя экспертом в этой области, хотя таковым не являюсь. Вот как здесь пишут статьи. Вот как здесь могут помочь человеку выйти из круга забвения, обрести мечту, и банально улыбнуться. Жду новый номер «СИ». Жду обзор новой истории из ЖИЗНИ. Почему ЖИЗНИ? Потому что там, где встает солнце, есть жизнь. Они умеют ее ценить, и именно из-за их творчества ценить ее научился и я, не без помощи Купера и остальных. Моим жизненым кредо являлась фраза Мэрилина Мэнсона «I never really hated the one true God, but the God of the people I hated». Теперь к ней добавилась еще одна «Во имя Господа нашего, этой освященной сталью истребим мы нечисть немертвую. Аминь».

А что касается игр, то играю я на ПК и PS2. С удовольствуем у брата мучаю Xbox. Пиратское или лицензионное? Я остаюсь на легальной стороне. И всем советую того же.

kirja-thefirst@mail.ru

Рады стараться!

ОХЛОПКОВ ЕВГЕНИЙ СЕМЕНОВИЧ

Здравствуйте моя любимая и очень познавательная энциклопедия можно сказать журнал СТРАНА ИГРА!

Пишет вам из далекого севера Охлопков Евгений Семенович я пишу Вам потому что, я просто хочу Вас поблагодарить за Ваше существование и я рад что вы существуете, я не давно, наверное прошло 4 месяца как я у Вас подписался и последний раз на 2004 год на 6 месяцев на формат ДВД причина в деньгах жаль. Но все мне не надо унываться, по Вашим рассказам совет пользуются много ребят всех город, районов, сел, поселков и т. д.

Я просто хочу Вам пожелать 2004 году в год обезъяны много счастья и удачи. С пожеланием Ваш подписчик Охлопков Евгений Семенович!

Если хотите опубликовать в Ваш журнал мое пожелание пожалуйста я с удовлетвием я надеюсь увидеть.

Если хотите что-нибудь. Мой адрес: Республика Саха, Баягантайский наслег, Томпонский улус, село Крест-Хальджай, улица Ф. Винокурова, 3, Охлопкову Евгению Семеновичу.

Спасибо, Евгений Семенович. Широка страна родная, много разных людей на бескрайних просторах, и никакие географические и лингвистические препоны не мешают им, однако, общаться промеж собой.

СТАНИСЛАВ НИК

В этом письме вы не найдете ни слова о пиратстве, войнах консолей, аниме и манге. Не стану говорить о книге Алекса Глаголева (хорошо это или плохо), потому как я ее не читал. Не скажу ни слова о некотором сходстве харизмы главного героя новой Castlevania с физиономией А.Купера. Я хочу поговорить о наболевшем. Да-да, именно о наболевшем! В мой адрес сейчас полетят гнилые помидоры, тухлые яйца и прочая атрибутика позора и презрения, но я хочу поговорить о девушках-геймершах. Хочу встать на их сторону. Хотя, возможно, причина этого может показатся довольно странной, ведь некоторое время назад этот вопрос уже обсуждался и был закрыт. Все пришли к дружному решению, что девушки должны и умеют играть в игры (компьютерные и видеоигры, разумеется). И, тем не менее, находятся люди, которые занимаются критиканством женского игрового сообщества. Впрочем, пока я не встречал подобного в самом журнале и в «Обратной связи» в частности, но таковых заявлений предостаточно на сетевых форумах сайта http://www.gameland.ru, что тоже нужно учитывать.

Я, конечно, понимаю, что все по этому поводу было сказано до меня, но я хочу внести свою лепту в этот спор и попробовать развеять миф о несостоятельности девушек вопросе игр. Я не могу понять, почему девушек считают, цитирую: «...безмозглыми, ничего не соображающими...» существами, которые только и умеют играть в куклы и реветь по поводу несбывшейся любви. Бред! Да, они ревут над заставками Final Fantasy. Ну и что? Держу пари, среди играющих парней тоже найдутся те, у кого иногда пересыхало в горле во время той или иной трогательной сцены в игры. Вас не бросало в дрожь? Признаюсь, сам испытывал нечто подобное. Это ничуть не унижает наше достоинство. Ну пусть Final Fantasy – там любовь, предательство, эмоции. Ладно. А как насчет 3D шутеров? Могу поспорить, что среди играющих девушек найдется немало представительниц, играющих не хуже любого из парней. И подтверждений этому есть огромное количество. По-моему, не стоит недооценивать «слабый» пол. Поэтому, помогите мне, уважаемая редакция «СИ», раз и навсегда положить конец дискриминации девчонок. И если мое скромное послание попадет к вам на операционный стол, донесите его до сознания читателей. Выскажите свое мнение на этот счет. Верю, что вашему слову внемлют и прекратят разводить подобные дискуссии по этому поводу. Я верю в это.

P.S. Обращаюсь к играющим в компьютерные и видеоигры девушкам.Продолжайте играть и не слушайте никого. Поверьте, вы достойны почетного звания настоящих геймеров!

stas_fly@front.ru

Мы планировали приурочить к прошлому, вышедшему в канун 8 Марта номеру, большой спецматериал о девушках-геймерах, но в процессе его подготовки вдруг сообразили, что особой нужды в подобном исследовании, в общем-то, нет. Парни и так отлично знают, во что играет «слабый» пол (во все подряд), а девушкам хочется прочесть не о том, как они, девушки, играют: – куда охотнее они встретят статьи об интересных играх. Поэтому нашим подарком милым дамам стал центровой материал (плюс обложка, наклейка и постер) о Final Fantasy X-2 – проекте, который не оставит равнодушной ни одну девушку на свете. В том же номере в авторской колонке приведены рассуждения на тему женского гейминга и реакции на него мужчин – выводы там примерно такие же, как в вашем, Станислав, письме. Как только парни начнут уважительно относиться к увлечению девушек играми, проблема будет исчерпана.

TIMA D'ANARKI

Пишет вам заядлый геймер и большой поклонник компьютерных игр из Чеченской республики. Я бы хотел вас попросить, чтобы вы во многом писали статьи о дисках PC чем о дисках PS-2. В ноябрьском номере меня больше всего задел материал, посвященный играм PS-2. Материал отличный, лишь одно «но». Кногих геймеров, как и меня, не интересуют игры PS-2, а наоборот, все увлекаются компьютерными играми. Я вас не критикую, просто не хочется, чтобы PC сравнивали с PS-2, а она все таки же видеоигра.

Но сменим тему. Журнал у вас отличный. Добавить бы несколько страниц с играми Resident Evil, Tomb Raider, Half-Life 2, Chrome и т. д. Я прошу прощения, если я как-нибудь обидел или оскорбил вас. С уважением, Tima.

г. Аргун, Чеченская республика

Дорогой Tima! Специально для геймеров, чей круг интересов затрагивает платформу PC, наше издательство выпускает журнал «PC ИГРЫ». Я тут подумал и уговорил тамошнего главреда оформить вам бесплатную трехмесячную подписку – пускай у наших коллег будет одним читателем больше в городе Аргуне.

ЛЕНА БОРЩЕНКО

Дарова, «Страна»!

Что, мерзнете в Москве? А у нас уже восемнадцать выше нуля! Хота я, типа, поделицца с вами радостями и горестями. Недавно я открыла для себя мир компьютерных игр – папаня мне купил комп. То есть он себе купил, но теперь не отвертится. Ну вот. Короче, там есть такая суперская тема – «Косынка». Я пряма вся такая обалдела. Там так круто и прикольно! Раньше я в карты играла только с парнями – на раздевание. Обычно все время проигрывала. А теперь почти все время выигрываю. Компьютер раздевать неприкольно, но зато у меня появилось чувство собственного достоинства. Никто не пялится и не дергает за груди. Хотя, с другой стороны, без пацанов тоже как-то так. Не очень типа. Вот я и подумала: дорогой Купер, поскоку ты там самый крутой мен, то, может, рассудишь – что лучше играть с парнями в обычные карты на раздевание или все-таки в компьютерные, но без парней. А то я уже девятый класс заканчиваю, а личной жизни стало никакой!!! Или, еще лучше, приезжайте к нам в Мариуполь – у нас вас любят и знают. Глагол все время в чате тусит. И журнал типа клевый, только про «Косынку» вы еще ничего не писали – это минус. Надо срочно исправлять, а то галушками угощать не будем! В общем, жду ответа на письмо и приезжайте всей тусней в гости. На море и все такое.

Целую всю редакцию, Лена.

г. Мариуполь

Отвечает Анатолий Норенко:

Привет, Лена, привет, Мариуполь!

Спешим тебя разочаровать: «Косынка» на раздевание – это уже давно не модно. Вот «Сапер» на щелбаны – последний писк компьютерной моды. Кстати, хочешь подсказку? Компьютер сдачи не дает. Так что играй в свое удовольствие, только сильно не увлекайся – а то ненароком разобьешь лицо «одноглазому» другу! ■

СОДЕРЖАНИЕ ДИСКА

ДЕМО-ВЕРСИИ:

Colin McRae Rally 04



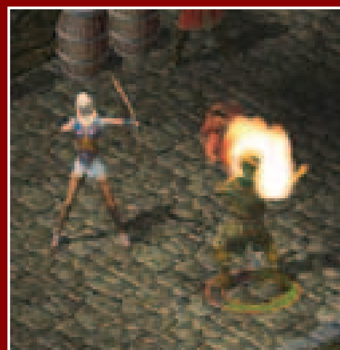
Продолжение одной из самых известных раллийных серий. Судя по названию, разработчики отказались от старой нумерации частей и решили выпускать новую версию каждый год. Новые машины, новые участники, новые трассы и режимы игры. ■

Gangland

Футуристический криминальный аркадный шутер с видом в три четверти и элементами ролевой игры, стратегии и тактики. ■

Sacred

Классическая трехмерная изометрическая Action-RPG, однако с более развитой, нежели в Diablo системой квестов и интересными типами персонажей. ■



СОФТ:

HiDownload

Удобный менеджер закачек с весьма необычными функциями, вроде сохранения потокового аудио и видео на диск или поиска mp3 и flash. ■

Neo Tweaker Professional

Еще один настройщик Windows с рекордным числом параметров – 534! Позволяет сделать из «Винды» настоящую конфетку. ■

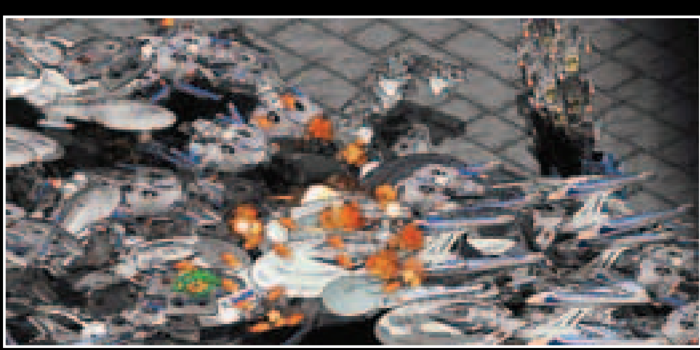
Hot Keyboard

Программа, позволяющая существенно расширить список клавиатурных сокращений и назначить на любые комбинации клавиш любые действия. ■

МОДЫ:

Starcraft: StarTrek Dominion War

Глобальная модификация, полностью заменяющая все юниты и здания, превращающая старый добрый Starcraft в отличную стратегию во всемирноизвестной вселенной StarTrek. ■



ВИДЕО:

Gran Turismo 4
(только на DVD)

Новое огромное видео из будущего хита и просто лучшей гоночной игры для PlayStation 2! ■



ПОЛНОЕ СОДЕРЖАНИЕ

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ «СИ»

/В продаже с 7-ого апреля 2004 года!/

RESTRICTED AREA

Когда-то на Земле существовали сверхдержавы, грозившие друг другу ядерным оружием. В 2083 году мир един, но правительство слабо, и реальная власть принадлежит мегакорпорациям. Испещренная проплешинами ядохимикатов и радиоактивных отходов планета еле-еле содержит изрядно сократившееся человечество, вынужденное укрываться в убежищах и носить защитные костюмы. И лишь четыре различных героя, способные выучить до 30 разных скиллов, методами игр жанра hack'n'slash могут разрубить клубок противоречий и выполнить множество критичных для будущего Земли квестов.

FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL

Не путайте игру со схожим по названию проектом для PC. Fallout: BoS – банальный клон Diablo, слегка похожий на древнюю игру Loaded, адаптированный для популярной вселенной геймплей Baldur's Gate: Dark Alliance. И вместе с тем это все же потенциальный хит, пусть и рассчитанный на несколько своеобразную по меркам консолей аудиторию. Мы изучаем его и в следующем номере вынесем суровый, но справедливый вердикт.



GRAN TURISMO 4 И R: RACING VICTORY

Блестящие машинки проносятся мимо меня на плазменной панели, где крутится японская версия Gran Turismo 4: Prologue. Пресс-релизы неумолимо стучатся в почтовый ящик. Наши редакционные поклонники гонок бредят новым автосимулятором от Sony. В план следующего номера таинственным образом просочился «Хит», где должна быть собрана вся информация о проекте. А где-то рядом расположится обзор R: Racing Victory, вольного продолжения популярного сериала Ridge Racer от Namco.

«СИ: БУЛЬВАР», НОМЕР 2

В прошлом году наши читатели отреагировали на запуск нашей новой газеты так бурно, что едва не убедили нас в том, чтобы сделать ее постоянным приложением к журналу. Но так как думали мы над этим очень долго, слишком долго, то прошло целых двенадцать месяцев, и второй номер скандально известного издания о компьютерных и видеоиграх начинаем делать только сейчас. Но наверняка успеем наскрести достаточно сплетен и перерыть горы грязного белья, чтобы порадовать наших читателей.

ВИВИСЕКТОР

Очень жесткая и жестокая игра! Кровь фонтаном, кишки наружу, намертво прилипший к спусковому крючку палец. Игра на минувшей КРИ'2004 отхватила награду «За лучший звук», а также номинировалась в категориях «Лучшая технология» и «Лучшая игра выставки». Мы, понятное дело, воспользовались моментом и отсмотрели текущую версию. Подробности ищите в нашем репортаже!

RISE TO HONOR

Джет Ли сделает Джеки Чана! Не все же вредному «трюкачу» красоваться в видеоиграх, пора уступить дорогу не менее известным киноактерам. Настоящие восточные единоборства, мощный графический движок и инновационный геймплей – вот что мы ждем от игры. Неизвестно, оправдаются ли наши ожидания, но надеемся, что в грядущем обзоре оценка будет стоять не ниже восьмерки!



JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING

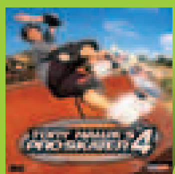
Кто-нибудь мечтал вжиться в шкуру Пирса Броснана? Нет? А как насчет Джеймса Бонда? К сожалению, симулятор его «общения» с подругами Electronic Arts выпускать не собирается, а вот свежий боевик – пожалуйста. Специально для поклонников актера добавлен вид от третьего лица, для демонстрации рукопашного боя один-на-один камера уплывает наверх, но и, конечно, классический вариант геймплея а-ля FPS, но с применением настоящих шпионских гаджетов имеет место.

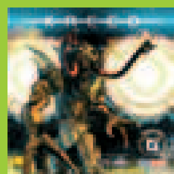
Анонсируемые материалы могут быть подвергнуты изменениям

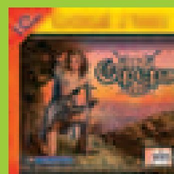
PC ИГРЫ — РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА!

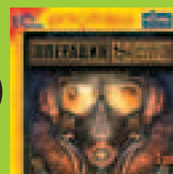
КАЖДОМУ ПОДПИСЧИКУ ПОДАРОК!

ОДНА ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ИГР НА ВЫБОР:

1 
Tony Hawk's Pro Skater 4

2 
Kreed

3 
Сфера

4 
Silent Storm

5 
Демиурги II

ПОДПИСКА

6 МЕСЯЦЕВ

540 рублей

Каждому подписчику подарок: отметь в купоне одну из игр

12 МЕСЯЦЕВ

1080 рублей

Каждому подписчику подарок: отметь в купоне одну из игр

ПЛЮС дополнительный подарок фирменная **ФУТБОЛКА PC ИГРЫ**



Предложение действительно при оплате по данному купону **до 30 апреля**

ДЛЯ ЭТОГО НЕОБХОДИМО:

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Указать выбранную игру в купоне
3. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
4. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном:

по электронной почте: subscribe_pg@gameland.ru
или по факсу: 924-9694 (с пометкой "редакционная подписка").
или по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО "Гейм Лэнд", с пометкой "Редакционная подписка"

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

ВНИМАНИЕ!
БЕСПЛАТНАЯ Курьерская доставка по Москве
Хочешь получать журнал через 3 дня после выхода?
Звони 935-70-34

ПОДПИСНОЙ КУПОН (редакционная подписка)

Прошу оформить подписку на журнал "PC ИГРЫ"

☐ На 6 месяцев начиная с ______________
☐ На 12 месяцев начиная с ______________
(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

☐ 3 CD
☐ DVD
(выбери комплектацию)

Я выбираю игру: 1○ 2○ 3○ 4○ 5○

Ф.И.О. ______________________________
индекс ______________ город ______________
улица, дом, квартира ______________________
телефон ______________ подпись ______________ сумма оплаты ______________

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "PC ИГРЫ" с 2004 г.	Сумма

Кассир

Подпись плательщика

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "ГеймЛэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "PC ИГРЫ" с 2004 г.	Сумма

Подпись плательщика

Кассир


LG
Digitally yours
FLATRON®
freedom of mind
И все-таки он вертится!




МЕХАНОИДЫ
СТРАНА
ИГР
ФИРМА «1С»
SKYRIVER
STUDIOS

МЕХАНОИДЫ

ПИРАНЬЯ

Плохая аэродинамика этого глайдера компенсируется довольно высокой маневренностью и повышенной прочностью. В основном его используют те свободные, которым некуда спешить.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 1320 кг.
Грузоподъемность: 830 кг.
Скорость: 397 км/ч.
Время разворота: 2,78 сек.
Прочность корпуса: 3500 ед.



ЯСТРЕБ

Стандартный глайдер для новичков. Обладает средними характеристиками и хорошей управляемостью. С его помощью можно противостоять атакующим глайдерам, а при необходимости достаточно быстро скрыться.

Тип кузова: базовый.
Масса: 1420 кг
Грузоподъемность: 1080 кг
Скорость: 367 км/ч
Время разворота: 3 сек
Прочность корпуса: 2800 ед.



СКАРАБЕЙ

Грузовой глайдер, обладает самым вместительным трюмом в своем стандарте. Хорошая аэродинамика позволяет ему передвигаться с очень высокой скоростью. Излюбленный глайдер транзов.

Тип кузова: грузовой.
Масса: 1670 кг
Грузоподъемность: 1830 кг
Скорость: 433 км/ч
Время разворота: 4,5 сек.
Прочность корпуса: 2800 ед.



МОЛНИЯ

Скоростной глайдер, часто используемый захватчиками. Позволяет развивать очень высокую скорость за счет хорошей аэродинамики и небольшого веса. Однако много грузов на нем не увезешь и маневренность оставляет желать лучшего.

Тип кузова: скоростной.
Масса: 1170 кг.
Грузоподъемность: 380 кг.
Скорость: 450 км/ч.
Время разворота: 4,5 сек.
Прочность корпуса: 3600 ед.



РАССЕКАТЕЛЬ

Применение органических технологий в "Рассекателе" позволяет регенерировать некоторые системы. Именно поэтому чаще всего этот глайдер используют охотники. В остальном он ничем не выделяется, кроме высокой маневренности, присущей всем глайдерам атакующего типа.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 1320 кг.
Грузоподъемность: 730 кг.
Скорость: 342 км/ч.
Время разворота: 2.57 сек.
Прочность корпуса: 3400 ед.



БОГОМОЛ

Очень эффективный атакующий глайдер. Впечатляющая маневренность позволяет чувствовать превосходство в бою над более массивными и лучше защищенными противниками.

Тип кузова: атакующий
Масса: 2490 кг.
Грузоподъемность: 1160 кг.
Скорость: 393 км/ч
Время разворота: 2.77 сек.
Прочность корпуса: 4200 ед.



КОРШУН

Этот глайдер, более крупный и мощный, чем модель "Ястреб", очень ценится механоидами структуры Перемен. Оптимальные характеристики позволяют успешно заниматься любым видом деятельности.

Тип кузова: базовый.
Масса: 2790 кг.
Грузоподъемность: 1210 кг.
Скорость: 419 км/ч.
Время разворота: 3.27 сек.
Прочность корпуса: 3360 ед.



СКАРАБЕЙ-2

Увеличенный вариант глайдера Скарабей. Позволяет перевозить больше грузов и лучше сопротивляться врагам за счет более высокой маневренности и скорости. Чаще всего этот глайдер используют панцирники.

Тип кузова: грузовой.
Масса: 3090 кг.
Грузоподъемность: 2610 кг.
Скорость: 508 км/ч.
Время разворота: 5.14 сек.
Прочность корпуса: 3360 ед.



СКОРПИОН

Этот глайдер сразу после запуска в серию стал использоваться наргунами. Его характеристики идеально сочетаются с тактикой боцов этого клана. Необычная форма и применение новых стабилизаторов позволяет этому глайдеру быть наиболее маневренным в своем стандарте.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 2190 кг.
Грузоподъемность: 2210 кг.
Скорость: 453 км/ч.
Время разворота: 2.4 сек.
Прочность корпуса: 800 ед.



МОЛНИЯ-2

Это увеличенный вариант "Молнии". Кроме самой высокой скорости в своем классе преимуществ не имеет. Недостатки: маленький грузовой отсек и низкая маневренность. Но курьерам, которые ценят скорость, вместительный грузовой отсек обычно не нужен.

Тип кузова: скоростной.
Масса: 2090 кг.
Грузоподъемность: 460 кг.
Скорость: 524 км/ч.
Время разворота: 5.14 сек.
Прочность корпуса: 4356 ед.



ПРИЗРАК

Небольшой, но очень маневренный глайдер при умелом управлении может тягаться с настоящими монстрами. Именно поэтому на нем чаще всего летают механоиды из клана черные игроки.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 2350 кг.
Грузоподъемность: 950 кг.
Скорость: 392 км/ч.
Время разворота: 2,68 сек.
Прочность корпуса: 4165 ед.



КОГОТЬ СМЕРТИ

Творение арлингов, "Коготь смерти" лучший в своем классе. У него высочайшая маневренность и очень хорошая естественная защита. В основном этим глайдером пользуется клан синигр, остальным он почти недоступен из-за ограниченного производства и очень высокой стоимости.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 2590 кг.
Грузоподъемность: 1690 кг.
Скорость: 486 км/ч.
Время разворота: 2,57 сек.
Прочность корпуса: 4165 ед.



БРОНЕНОСЕЦ

Название как нельзя лучше подходит этому глайдеру. Его прочность без брони превышает многие бронированные глайдеры этого стандарта. Конечно, это отражается на маневренности. Поэтому на "Броненосцах" передвигаются в основном считающие. Нет слотов под оружие.

Тип кузова: базовый
Масса: 2990 кг.
Грузоподъемность: 2010 кг.
Скорость: 400 км/ч.
Время разворота: 3.6 сек.
Прочность корпуса: 10000 ед.



СМЕРЧ

Один из самых мощных глайдеров атакующего типа. Часто этим глайдером пользуются первые. Впечатляющая естественная прочность конструкции повышает живучесть глайдера даже без использования прочной брони.

Тип кузова: атакующий
Масса: 4260 кг.
Грузоподъемность: 2740 кг.
Скорость: 406 км/ч.
Время разворота: 2.4 сек.
Прочность корпуса: 6040 ед.



ТОРНАДО

Самый лучший из атакующих глайдеров третьего стандарта. Обеспечивает наилучшие показатели по всем требованиям. "Торнадо" часто используется бойцами клана первых в паре со скоростными глайдерами.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 4460 кг.
Грузоподъемность: 3040 кг.
Скорость: 430 км/ч.
Время разворота: 2.57 сек.
Прочность корпуса: 5075 ед.



МЕДВЕДЬ

Крупный и очень габаритный глайдер "Медведь" редко используется кланами. Он обладает неплохой защитой, но уступает в маневренности лучшим образцам. Излюбленный глайдер группировок механоидов, прозванных стаями.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 3860 кг.
Грузоподъемность: 2040 кг.
Скорость: 426 км/ч.
Время разворота: 3 сек.
Прочность корпуса: 4900 ед.



ТЯГАЧ

За основу при проектировании этого глайдера был взят дизайн атмосферных грузовых транспортов. Получился очень прочный и вместительный аппарат, обладающий к тому же неплохой аэродинамикой. Идеальный выбор для серьезных торговцев.

Тип кузова: грузовой.
Масса: 4710 кг.
Грузоподъемность: 4605 кг.
Скорость: 524 км/ч.
Время разворота: 5.14 сек.
Прочность корпуса: 3920 ед.



ТЕНЬ ДЕМОНА

Этот глайдер спроектирован так, что может нести два вида тяжелого оружия, но не имеет пилонов для легкого. Конечно, это сказывается на скорости и маневренности, но бойцам клана следящих камней и другим любителям нападать из засады это не мешает.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 3960 кг.
Грузоподъемность: 2240 кг.
Скорость: 406 км/ч.
Время разворота: 3.27 сек.
Прочность корпуса: 7000 ед.



РАЗРУШИТЕЛЬ

Именно по названию этого глайдера разрушители дали имя своему клану. Он очень хорошо подходит как для внезапной атаки, так и для долгих погонь. Много груза на нем не увезешь, но настоящему разрушителю это обычно не требуется.

Тип кузова: скоростной.
Масса: 3560 кг.
Грузоподъемность: 1090 кг.
Скорость: 583 км/ч.
Время разворота: 4.5 сек.
Прочность корпуса: 5110 ед.



КРАБ

Излюбленный глайдер клана диких. Один из наиболее приспособленных для ближнего боя глайдеров этого стандарта. Впечатляющая для таких размеров маневренность обусловлена конструкцией корпуса: глайдер намного короче многих других при той же массе.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 4260 кг.
Грузоподъемность: 2740 кг
Скорость: 375 км/ч.
Время разворота: 2.77 сек.
Прочность корпуса: 4865 ед.



КОШМАР

Кроме искателей этим глайдером мало кто пользуется. В основном причиной этому являются несколько необычные характеристики, однако искателям они подходят.

Тип кузова: скоростной.
Масса: 3860 кг.
Грузоподъемность: 1440 кг.
Скорость: 574 км/ч.
Время разворота: 4.86 сек.
Прочность корпуса: 4968 ед.



МЕЧ СУДЬБЫ

Лучший из атакующих глайдеров четвертого стандарта используется в основном ограничителями. Ему мало равных по маневренности из-за использования сверхмощных систем стабилизации. Хорошая аэродинамика позволяет ему двигаться очень быстро. Один из лучших глайдеров.

Тип кузова: атакующий
Масса: 6030 кг.
Грузоподъемность: 4470 кг.
Скорость: 384 км/ч.
Время разворота: 3.27 сек.
Прочность корпуса: 5100 ед.



МЕДВЕДЬ-2

Более громоздкий и неповоротливый, чем "Медведь", этот глайдер имеет неоспоримое преимущество - большая прочность и довольно внушительный грузовой отсек.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 5830 кг.
Грузоподъемность: 4170 кг.
Скорость: 380 км/ч.
Время разворота: 3.6 сек.
Прочность корпуса: 5180 ед.



ДРАКОН

Сдвоенные двигатели позволяют этому глайдеру двигаться с огромной скоростью, а мощные стабилизаторы позволяют хорошо маневрировать даже на высоких скоростях. Это один из лучших глайдеров, но из-за цены многим недоступен. Лишь первые часто используют его.

Тип кузова: скоростной.
Масса: 5230 кг.
Грузоподъемность: 3270 кг.
Скорость: 507 км/ч.
Время разворота: 4 сек.
Прочность корпуса: 5472 ед.



ФЕНИКС

Воплотивший лучшие технологии, этот глайдер является самым совершенным. Тот, кто управляет "Фениксом" - всегда очень опасный противник. А если учесть, что чаще всего пилотируют "Феникс" первые, можно сделать вывод о мощи их клана.

Тип кузова: скоростной.
Масса: 5030 кг.
Грузоподъемность: 3270 кг.
Скорость: 550 км/ч.
Время разворота: 5.14 сек.
Прочность корпуса: 5508 ед.



ХИЩНИК

Атакующий глайдер, используемый вознаками для охраны караванов. Никаких особенностей не имеет, хотя является неплохой боевой единицей.

Тип кузова: атакующий.
Масса: 5930 кг.
Грузоподъемность: 5070 кг.
Скорость: 383 км/ч.
Время разворота: 3.27 сек.
Прочность корпуса: 5215 ед.



БОЛЬШЕГРУЗ

Грузовой глайдер, созданный по технологии арлингов, имеет самый большой трюм, что сильно сказывается на его динамических характеристиках. Поэтому кроме вознаков им почти никто не пользуется.

Тип кузова: грузовой.
Масса: 7030 кг.
Грузоподъемность: 8970 кг.
Скорость: 483 км/ч.
Время разворота: 6 сек.
Прочность корпуса: 4368 ед.



КРЫЛЬЯ ДЬЯВОЛА

Лучший из тяжелых глайдеров, созданных по технологиям арлингов. Оптимальное соотношение всех характеристик, огромная мощность двигателей и впечатляющая живучесть позволяют клану синигр, использующему "Крылья дьявола" противостоять первым.

Тип кузова: скоростной.
Масса: 5205 кг.
Грузоподъемность: 3795 кг.
Скорость: 508 км/ч.
Время разворота: 4.8 сек.
Прочность корпуса: 5616 ед.





АТОМНАЯ ПУШКА	ИМПУЛЬСНЫЙ ЛАЗЕР ТИП I	ИМПУЛЬСНЫЙ ЛАЗЕР ТИП II	КИСЛОТНЫЙ ХОБОТ	ЛУЧЕВОЙ ЛАЗЕР ТИП I
Тип: Легкое, Молекулярное. Скорострельность: 800 выст./мин. Мощность: 35 ед. Расход энергии: 30 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 600 выст./мин. Мощность: 30 ед. Расход энергии: 180 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 350 выст./мин. Мощность: 100 ед. Расход энергии: 120 ед./сек.	Тип: Легкое, Молекулярное. Скорострельность: 300 выст./мин. Мощность: 250 ед. Расход энергии: 100 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 800 выст./мин. Мощность: 25 ед. Расход энергии: 320 ед./сек.

ПЛАЗМЕННАЯ ПУШКА	2-СТВОЛЬНАЯ АТОМНАЯ ПУШКА	ГАММА-ЛАЗЕР	ИНФРААТОМНЫЙ ПЛАЗМОМЕТ	ЛУЧЕВОЙ ЛАЗЕР ТИП II
Тип: Легкое, Молекулярное. Скорострельность: 300 выст./мин. Мощность: 60 ед. Расход энергии: 130 ед./сек.	Тип: Легкое, Молекулярное. Скорострельность: 1500 выст./мин. Мощность: 35 ед. Расход энергии: 42 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 600 выст./мин. Мощность: 50 ед. Расход энергии: 150 ед./сек.	Тип: Легкое, Молекулярное. Скорострельность: 480 выст./мин. Мощность: 100 ед. Расход энергии: 264 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 750 выст./мин. Мощность: 75 ед. Расход энергии: 350 ед./сек.



МЕЗОННЫЙ РАЗРЯДНИК	ЭЛЕКТРИЧЕСКИЙ РАЗРЯДНИК	3-СТВОЛЬНАЯ АТОМНАЯ ПУШКА	4-СТВОЛЬНЫЙ ИМПУЛЬСНЫЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ	ГЕНЕРАТОР СГУСТКОВ ЭНЕРГИИ
Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 300 выст./мин. Мощность: 150 ед. Расход энергии: 600 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 20 выст./мин. Мощность: 1500 ед. Расход энергии: 550 ед./сек.	Тип: Легкое, Молекулярное. Скорострельность: 2500 выст./мин. Мощность: 35 ед. Расход энергии: 65 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 1000 выст./мин. Мощность: 100 ед. Расход энергии: 1516 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 10 выст./мин. Мощность: 1000 ед. Расход энергии: 300 ед./сек.

ДЕСТАБИЛИЗАТОР ПОЛЯ	МУЛЬТИВОЛНОВОЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ	УСКОРИТЕЛЬ Х-ЧАСТИЦ	ХАОС-ИЗЛУЧАТЕЛЬ	ЭЛЕКТРОМАГНИТНАЯ ПУШКА
Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 20 выст./мин. Мощность: 1000 ед. Расход энергии: 480 ед./сек.	Тип: Легкое, Энергетическое. Скорострельность: 1200 выст./мин. Мощность: 70 ед. Расход энергии: 1200 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 10 выст./мин. Мощность: 1000 ед. Расход энергии: 1368 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 25 выст./мин. Мощность: 2000 ед. Расход энергии: 728 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 15 выст./мин. Мощность: 1000 ед. Расход энергии: 400 ед./сек.



ЭМИТТЕР ПОЛИПОВ	АННИГИЛЯЦИОННАЯ ПУШКА	БЕЗОТКАТНАЯ ПУШКА	ГЕНЕРАТОР ХАОС-НАПРЯЖЕНИЯ	ГЕНЕРАТОР Х-СГУСТКОВ
Тип: Легкое, Молекулярное. Скорострельность: 150 выст./мин. Мощность: 100 ед. Расход энергии: 120 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Молекулярное. Скорострельность: 90 выст./мин. Мощность: 1000 ед. Расход энергии: 500 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 20 выст./мин. Мощность: 5500 ед. Расход энергии: 120 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 22.4 выст./мин. Мощность: 1500 ед. Расход энергии: 1344 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 13.33 выст./мин. Мощность: 1550 ед. Расход энергии: 800 ед./сек.

ИМПУЛЬСНЫЙ МЕГАЛАЗЕР	КВАРКОВЫЙ УСКОРИТЕЛЬ	ПЛАЗМЕННЫЙ ЗАВИХРИТЕЛЬ	ПОЗИТРОННАЯ ПУШКА	СВЧ-ИЗЛУЧАТЕЛЬ
Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 60 выст./мин. Мощность: 4000 ед. Расход энергии: 648 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 120 выст./мин. Мощность: 1300 ед. Расход энергии: 2676 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 20.53 выст./мин. Мощность: 750 ед. Расход энергии: 1232 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 70 выст./мин. Мощность: 2000 ед. Расход энергии: 784 ед./сек.	Тип: Тяжелое, Энергетическое. Скорострельность: 600 выст./мин. Мощность: 250 ед. Расход энергии: 3500 ед./сек.


СТРАНА
ИГР
Банзай!
ЯПОНСКАЯ ПОП-КУЛЬТУРА ГЛАЗАМИ ЭНТУЗИАСТОВ!
СОЛДАТЫ
БУДУЩЕГО


Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
СТРАНА ИГР
UBISOFT

МАРТ 2004 #6 | 159

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 – ГЕОПОЛИТИКА ДЛЯ ЧАЙНИКОВ

СТРАНА ИГР